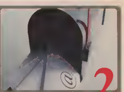
ЕВГЕНИЙ КАСПЕРСКИЙ ПРОГНОЗИРУЕТ СКОРУЮ ГИБЕЛЬ СЕТИ

№12(67)2003

disk m@н



Стр. 2

ЕЖЕНЕДЕЛЬНАЯ ГАЗЕТА О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ НА PC «ДИСКМАН»
Цена договорная

PRAETORIANS

Во славу Рима!



Талантливые люди - талантливы во всем. Эту истину лишний раз подтверждает испанская команда разработчиков Pyro Studios, уже успевшая порадовать игровое сообщество своей хитовой серией "Commandos" и выпустившая недавно новую трехмерную стратегию на историческую тематику - Praetorians. Так назывались элитные гвардейцы, охрана либо самого императора, либо высокого должностного лица в Древнем Риме. Как и следовало ожидать, новая игра оказалась весьма неординарным фруктом, не похожим на большинство привычных real-time'овых стратегий...

Продолжение на стр. 6

В НОМЕРЕ:

Евгений Касперский прогнозирует скорую гибель Сети



Евгений Касперский

«В один прекрасный день Интернет будет просто разорван на куски непрекращающимися глобальными хакерскими атаками», - заявил глава «Лаборатории Касперского» в интервью нашему корреспонденту.



Денис Зенкин

В прошлом номере DISKman'а мы уже сообщали о сенсационном заявлении Евгения Касперского на выставке CeBit 2003. Напомним, глава "Лаборатории Касперского" предрек скорую гибель Интернета и призвал к государственному контролю над сетью, созданию интернет-полиции и лицензированию пользователей глобальной паутины. То есть, проще говоря, каждый желающий войти в сеть должен будет получить некий документ, такой вход разрешающий.

На минувшей неделе группа сотрудников "Лаборатории" вернулась из Ганновера и "DISKman" решил получить информацию из первых рук.

Наш корреспондент беседует с главой "Лаборатории Касперского" Евгением Касперском и руководителем информационной службы компании Денисом Зенкиным:



DISKman *Какое впечатление произвела на Вас выставка CeBit 2003? В последнее время много говорят о кризисе hi-tech, якобы, в этой связи на выставке ничего принципиально нового представлено не было. Так ли это?*

ДЗ: Весьма положительное Несмотря на заявленное организаторами снижение количества посетителей примерно на 10-15% выставка представляется очень живой, особенно в первые 3-4 дня Вообще, с моей точки зрения посещаемость стендов зависит от актуальности предлагаемых продуктов и услуг Если они действительно интересны, то недостатка в посетителях никогда не будет, даже если выставка "просядет" на 50% И наш стенд тому яркий пример не было и минуты, чтобы наши выставочные площади пустовали от отсутствия интереса

DISKman: *Какие продукты представила на CeBit "Лаборатория Касперского", пользовался ли стенд компании популярностью, как вообще прошла выставка для российских участников, какие продукты были представлены, какое отношение к российским продуктам на Западе - настороженное, полное отрицание, напротив, одобрение, интерес?*

ДЗ: Мы представляли системы защиты от вирусов, хакеров и спама Среди новинок нашей компании экспонировались – персональный файрвол для защиты от хакерских атак, система фильтрации спама для малых и средних предприятий, а также прототип нового поколения наших антивирусных программ

Что касается эффективности выставки для других российских участников, то здесь мне трудно однозначно сказать "хорошо" или "плохо" Наши представители - слишком неоднородны: например, мы предлагаем готовые продукты для зарубежных заказчиков, кто-то продает технологии, кто-то просто приехал показать себя

DISKman: *О событиях выставки нашим читателям приходилось судить в основном по сообщениям СМИ, которые удивительным образом не уделили много внимания российским экспонентам Какие российские стенды запомнились? Не выглядели ли российские стенды этакими питекантропами на фоне западных экспонентов?*

ДЗ: Прежде всего, не могу согласиться, что российские экспоненты были обделены вниманием СМИ - я внимательно слежу за всеми публикациями и практически в каждой из них отводится отдельное место стендам российских компаний

Мои впечатления от российских стендов неоднозначны Некоторые из них, например, "Лаборатории Касперского" или ABBYY пользовались безумным успехом, которому позавидовали бы любые западные производители С другой стороны, я видел много просто пустых экспозиций, которые вызывали логичный вопрос "а что они вообще делают на CeBIT?". Хотя в целом, думаю, каждая компания получила от выставки то, что хотела

DISKman: *В общем и целом, какое событие на выставке запомнилось больше всего, какой продукт?*

ДЗ: Вы будете удивлены, но мне очень понравился новый пользовательский интерфейс Антивируса Касперского 5 0)

DISKman: *Насколько широко было представлено на выставке такое направление, как антивирусные программы? Вопрос к Вам как к профессионалу: Какие из представленных продуктов запомнились, чем вы готовы были бы воспользоваться сами?*

ДЗ: На выставке были представлены практически все крупные антивирусные вендоры "Бревном в глазу" было разве что невнятная репрезентативность McAfee (Network Associates) и антивирусного крыла Computer Associates Обе компании, похоже, просто забыли, что CeBIT - крупнейшая международная выставка информационных технологий

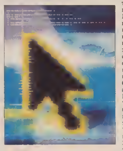
В целом по индустрии наблюдаются следующие две тенденции Во-первых, разработчики расширяют свою сферу компетенции, предлагая не только антивирусы, но и другие, дополнительные программы для защиты компьютеров - межсетевые экраны, антиспамовые системы Во-вторых, заметна тенденция создания программно-аппаратных решений по безопасности Антивирусы начинают активно "запихивать" в "железки"

DISKman: *Вопрос к Евгению Касперскому. Судя по сообщениям СМИ, Вы выступили на выставке с нетривиальным заявлением, в котором призвали государство взять интернет под контроль, создать интернет-полицию, ввести лицензирование пользователей сети. Чтобы не играть в испорченный телефон, расскажите нашим читателям, что Вы имели в виду?*

ЕК: В рамках CeBIT мы провели пресс-конференцию, которую посетили более 30 журналистов со всего мира "Гвоздем" мероприятия стала моя презентация возможных сценариев развития ситуации в Интернете с точки зрения безопасности На мой взгляд, при сохранении сегодняшних тенденций уже через 2-3 года количество ненужной, вредной и откровенно опасной информации в Сети превысит количество полезной В один прекрасный день Интернет будет просто разорван на куски непрекращающимися глобальными хакерскими атаками, а выход в Сеть будет автоматически означать риск потерять данные на вашем компьютере Причина такого положения вещей - полная анархия, хаос, вызванный абсолютной анонимностью пользователей, некоторые из которых откровенно злоупотребляют этим

В начале 20 века такая же ситуация царила на дорогах Потом ввели водительские права, номера, правила - люди осознали необходимость компромисса, что нужно выбирать между беспорядком и некоторым ограничением анонимности Мне кажется, что нечто подобное должно произойти и в Интернете, прежде всего это касается идентификации пользователей, подобие сетевых паспортов В конечном счете, свобода каждого ограничивается свободой других людей Я уверен, что большинство согласится, что каждый человек имеет право получать электронные письма или проводить бизнес-коммуникации только с теми, кто готов идентифицироваться, предъявить свой сетевой паспорт

Мы видим несколько возможных путей реализации этой идеи создание параллельной сети с жесткими правилами (наиболее вероятно) или регулирование существующего Интернета Второе осуществимо только при вмешательстве неких крупных сил, обладающих огромными финансовыми и административными возможностями Так что наиболее вероятный кандидат - межправительственная организация Хочу подчеркнуть, я прогнозирую развитие ситуации, но не призываю именно к тому или иному варианту



DISKman: *Как вы представляете себе государственный контроль?*

ЕК: Я могу себе это представить только в самых общих чертах Да, при развитии событий по второму сценарию может существовать межправительственная организация, которая определяет правила работы с сетью и осуществляет пресечение киберпреступности

DISKman: *Какие функции должна выполнять интернет-полиция и какими методами?*

ЕК: Те же самые, что и обычная полиция У преступников не должно быть иллюзии безнаказанности

DISKman: *По каким критериям пользователи сети должны будут получать лицензию?*

ЕК: Я думаю, что это будет напоминать процедуру получения обычного паспорта

DISKman: *Вас не пугает возможная крайне негативная реакция пользователей сети на призывы к регулированию, лицензированию?*

ЕК: Кто-то должен быть первым На нашем счету не один десяток прогнозов в области ИТ-безопасности, которые действительно сбылись Понимаете, антивирусные эксперты как никто другой видят, куда катится интернет Мы держим руку на пульсе и чувствуем, что он затухает В прошлом октябре произошла первая глобальная сетевая атака на хребет Интернета и сеть "просела" всего на 6% В январе этого года разразилась эпидемия "Helkern" и Интернет замедлился на 25% Что будет завтра, когда ящик Пандоры открыт?

Мне кажется, чем раньше общественность придет к осознанию необходимости разумного компромисса между анонимностью и функциональностью, тем будет лучше

Беседовал
Дмитрий ЛЫСКОВ

«Остров сокровищ» Полностью на русском языке

Не так давно один из читателей нашей газеты на Форуме недоумевал—«Такое впечатление, что о «пиратах» вы знаете только по фильму «Остров сокровищ». Нет, конечно же, мы о них знаем, и даже иногда упоминаем, особенно, когда есть о чем написать. Вот как сейчас, например.
Речь у нас пойдет об игре Splinter Cell, которая выходит на лицензии 10 апреля этого года, а на «пиратке» уже вовсю продается на развалах. Вот о пиратском диске и поговорим.
Почему именно о пиратском? Да потому, что он поразил нас до глубины души.

Согласитесь, абсурдно призывать геймера ни в коем случае не покупать пиратскую продукцию. Вот я, например, не покупаю. Но не потому что прислушался к чьим бы то ни было советам, а потому, что на собственной шкуре не раз прочувствовал все прелести «пиратки», и не раз и не два плевался, ругался и проявлял другие негативные эмоции, выбрасывая диск и жалея о потраченных деньгах. Мое мнение—«пиратка» сама изживет себя, подобно прививке, раз и навсегда избавляющей человека от угрозы заболевания. Достаточно взять пару-тройку дисков, запустить, и все—дело сделано.

Этот тезис в очередной раз подтвердил «Фаргус», «локализовавший» Splinter Cell чуть-чуть раньше времени. В этом году я сталкивался с двумя образцами пиратской продукции. Первым стал диск с фильмом «Две башни», который я вырубил через 10 минут просмотра потому как полностью разочаровался понять, что же происходит на экране. И вторым открытием для меня стала игра Splinter Cell «полностью на русском языке» от конторы «Фаргус».
Впрочем, довольно эмоций. Факты, факты на бочку.

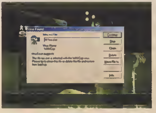
1) «Полностью на русском языке» на диске я так и не нашел. Персонажи говорят на «полностью английском», брифинги перед миссиями проводятся на том же «могучем», и лишь меню... Да, меню—это отдельный разговор. То ли у господ из «Фаргуса» очень странное представление о русском языке, то ли одно из двух. Большую часть менюшек заполняет откровенная абракадабра, разобраться в которой на самом деле достаточно сложно. Лучше б уж по-английски оставили, что ли... Так нет ведь, издержки «русификации»—английский превращается в абракадабру, русский тоже. Как жить дальше?

2) Очень нехороший сюрприз при установке. Установка происходит следующим образом—ставится английская версия, затем запускается русификатор. И вот в нем антивирус находит вирус. Знаете, неприятно как-то. Может быть, это и не злой умысел доморощенных издателей, по доброте душевной подсовывающих троянов доверчивым покупателям, но чистить свои компьютеры от вирусов иногда надо. Тем более, если занимаешься изданием дисков.
3) Хотел написать «Сама игра произвела приятное впечатление...», но тут никаких заслуг «Фаргуса» нет.
Кстати, игра произвести приятное впечатление, по большому счету, так и не успела. «Полностью русская версия» безвозвратно вылетела на первом же уровне. Понять причину ошибки оказалось невозможно, так как в тревожном сообщении слетели все шрифты.

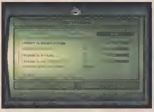
Вот такое замечательное вышло знакомство с игрой Splinter Cell от «Фаргус». Пара часов возни за компьютером, лечение от вируса, попытки разобраться со странными меню—только для того, чтобы в итоге так и не сыграть.
Очень обидно, скажу я вам, заплатить деньги за диск и вот так попасть впросак. Откровенно говоря, казалось, что времена подобных «розыгрышей», с продажей неработающих программ, ушли в прошлое вместе с МММ, «Чарой-банком» и т.д.
Что можно сказать в итоге? Диск от «Фаргуса»—хорошая прививка против пиратской продукции. То ли господа-товарищи сильно торопились с выпуском своего творения, то ли просто решили подзаработать, но еще один гвоздь в виртуальный гроб такого рода продуктов вколочен.
Странные все-таки у нас люди.

Sidd











КИНО

лауреаты «оскара-2003»

75 церемония вручения награда Американской Академии Киноискусств оказалась еще более «странной», чем предыдущая, когда «Оскаров» понахватали чернокожие актеры. На этот раз статуэтки доставались исключительно малобюджетным фильмам, многие из которых откровенно проигрывали известным блокбастерам по всем статьям. Абсолютным победителем стал мюзикл «Чикаго», собравший 6 наград, ровно в два раза меньше «Оскаров» получил «Пианист» Романа Полански, а «Властелин колец. Две крепости» и «Фрида» довольствовались двумя статуэтками. А вот и немного сокращенный список победителей.

Лучший фильм—«Чикаго»
Лучший режиссер—Роман Полански («Пианист»)
Лучший актер—Адриан Броди—(«Пианист»)
Лучшая актриса—Николь Кидман («Времена»)
Лучший актер второго плана—Крис Купер («Адаптация»)
Лучшая актриса второго плана—Кэтрин Зета-Джонс («Чикаго»)
Лучший оригинальный сценарий—Педро Алмодовар («Поговори с ней»)
Лучший адаптированный сценарий—Рональд Харвуд («Пианист»)
Лучший мультфильм—«Унесенные призраками»
Лучшая музыка—Эллиот Голденталь («Фрида»)
Лучшая песня—«Lose Yourself», Эминем («8 миля»)
Лучший звук—«Чикаго»
Лучшие спецэффекты—«Властелин колец. Две крепости»

артур кларк—не для голливуда

Морган Фримэн, чей триллер «Ловец сновидений» вышел на экраны США буквально несколько дней назад, заявил, что не оставляет надежды когда-нибудь сыграть в научно-фантастической картине «Рандеву с Рамой», которую ставят по одноименной книге Артура Кларка. «Вся проблема в сценарии—он неизменно получается таким сложным, что в нем могут разобраться лишь поклонники творчества этого писателя. А сильно упрощать его, превращая фильм в обычный фантастический боевичок, ни продюсеры, ни сценаристы тоже не хотят. Вот и мечутся между двух огней, а проект фильма до сих пор не движется с места»,—сказал по этому поводу Фримэн.

ИГРЫ

e3-линейка от cenega

До выставки E3 осталось всего какая-то пара месяцев, и самые нетерпеливые компании уже начали публиковать списки игр, которые будут показаны ими на этом ежегодном шоу. В числе первых это сделал чешский издатель Cenega Publishing, который привезет на E3 всего три игры, зато одна из них—настоящая легенда. Итак, в Лос-Анджелесе публика увидит «ужастик» Shade: Wrath of Angels для PC и Xbox, тактическая стратегия UFO: Aftermath для PC и Korea: Forgotten Conflict для PC и Xbox. Релиз все трех проектов назначен на 3-4 квартал этого года.

планы codemasters на e3

Вслед за ранней пташкой Cenega Publishing список игр, которые будут демонстрироваться на выставке E3, решила обнародовать и Codemasters. Первым и, пожалуй, самым крупным ее проектом станет многопользовательская ролевая игра Dragon Empires, создаваемая по образу и подобию множества других проектов, основанных на правилах Dungeons & Dragons. Второй, но не менее значимый для Codemasters проект—это гоночный симулятор IndyCar Series. Его релиз состоится в этом году на PlayStation 2 и Xbox, а представленными в нем окажутся все машины, команды и трассы за 2002 сезон. Третья игра под названием Battlefield Command—тактическая стратегия в реальном времени с симпатичной трехмерной графикой. И, наконец, несколько особняком в этом списке стоит Xbox-версия реалистичного военного шутера Operation Flashpoint.

future vs. fantasy—приквел к purge

Freeform Interactive решила тряхнуть стариной и снова запустила в строй сайт своего шутера от первого лица на движке от первого Quake. Возможно, вы помните этот проект—он назывался Future vs. Fantasy и проходил по разряду «тотальная конверсия». Разработчики утверждают, что Future vs. Fantasy (который считался одним из самых замечательных «модов» Quake и чуть ли не первым шутером, в котором имелось столь явное разделение на классы) является прямым приквелом к онлайновой многопользовательской игре Purge Online (www.purgeonline.net). В любом случае, посмотреть на то, как выглядел далекий предок этой игры, не будет лишним.

Заправлены в планшеты космические карты...

Disney/Pixar Learning 1st Grade

Студия Уолта Диснея не нуждается в рекламе, как и вся продукция этой студии. Два мультфильма о приключениях игрушек получили настолько широкую известность, что никак не могли обойтись без компьютерных вариаций на тему «Toy Story». Pixar—the 1st Grade—обучающая игра для детей в возрасте 3-5 лет. Здесь нет никакого явного сюжета, зато множество обучающих мини-игр, которые помогут ребенку с математикой или ассоциативным мышлением.

__Наша справка:__ Разработчик Disney Interactive (www.disneyinteractive.com) Издатель. Disney Interactive (www.disneyinteractive.com) Жанр игры For Kids Дата выхода 12-03-2003 Требования P-166, 32MB RAM, 4MB Video Рейтинг 7,5



1. Запуск ракеты

Астероидное поле мешает запуску ракеты с лунной базы. Астероиды необходимо уничтожить, но здесь существует ограничение—каждый из камней при взрыве делиться на несколько частей. Но у нас есть сканер и лазерная пушка, стреляющая в нескольких режимах. Так что наводим прицел на астероид, смотрим, на сколько частей он разделится (2, 3 или 4), выбираем нужный режим для пушки (двойной, тройной или четверной) и вуаля—ракета готова к запуску

2. Слова

Простая и незамысловатая игра—нам дают подсказку, и мы, как в «Поле чудес», называя буквы, угадываем слово Число попыток не ограничено, а после каждой угаданной буквы на экране постепенно появляется изображение искомого предмета

3. Армейская математика

Сержант игрушечных войск, обладающий выразительным командным голосом, занимается построением рядовых Наша задача—ответить, сколько солдатиков находится в данный момент на экране (3+2= или 0+7=)

4. Математический шарик

Здесь задача посложней—нам необходимо закатить шарик в амбар Для этого нужно создать трассу из желобов и контрольных точек Ставя желоб, мы видим условие—«40+20= », написанное столбиком Понятное дело, что контрольная точка у нас будет с цифрой «60».

5. Космическая математика

«Пять стартовых площадок по пять ракет Сколько всего ракет?»

6. Найти буквы

У нас есть фонарик, у нас есть слово с пропущенной буквой, у нас есть Buzz с его лазером Нужно найти на полке пропущенную в слове букву—просто и понятно

7. Комиксы

Необходимо составить из карточек с картинками и фразами маленький комикс К примеру—«To infinity » + « and beyond» + «Landing with style!» На втором же уровне сложности, мы творим сказку—есть предложение, в котором выделены несколько слов Эти слова можно менять, выбирая из нескольких вариантов Одновременно с тем, как меняется слово—меняются и детали рисунка на экране

8. Что-то типа...

Согласно заданию, мы смотрим в бинокль и ищем «что-то синее», или «что-то, похожее на шар», или «что-то красное и желтое», или «что-то летающее», или

9. География

Самая простая, и в то же время самая забавная игра Необходимо составить глобус из нескольких кусочков Каждый кусок маркирован, глобус всегда повернется нужной нам стороной—все просто и понятно Однако самый изыск не в этом—когда глобус составлен, кликая на какую-либо область можно узнать несколько любопытных фактов из истории данного региона Так вот, теперь американцы будут знать, что первая женщина-космонавт—это Валентина Терешкова, и что родом она из России Кстати, стран на глобусе много (понятное дело)—а вот справок не очень, к сожалению

В общем и целом, Pixar—1st grade—это очередная качественная и красивая обучалка для детей Но что интересно, при минимальных доработках она могла бы послужить не менее качественным пособием для изучающих английский язык Недостает разве что субтитров, так что играющему ребенку может потребоваться помощь переводчика в вашем лице

Saimon Gray

Нежданный гость

Rescue Heroes: Lava Landslide

Небольшой космический обломок, прилетевший непонятно откуда и непонятно зачем, превратил в пыль еще один космический спутник на орбите, в результате чего в самый ответственный момент прервалась связь с... Нет, это не пересказ первых кадров очередного голливудского блокбастера, а всего лишь завязка незамысловатой детской игрушки от Knowledge Adventure из серии «Rescue Heroes».

Наша справка: *Разработчик Knowledge Adventure (www.knowledgeadventure.com) Издатель Fisher-Price (www.fisher-price.com) Жанр игры. For Kids Дата выхода 12-03-2003 Требования 486/66, 16MB RAM, SVGA Рейтинг 5,8*

Для прохождения всей игрушки и окончательного спасения всех и вся вам потребуется пройти несколько этапов в каждом из которых вы управляете или самим героем или каким-нибудь плавающим, летающим или просто ездящим средством на котором этот отважный герой совершает свои подвиги Машинки эти хоть и неразбиваемы, но имеют другой недостаток—с течением времени у них истощаются запасы топлива или энергии так что если об этом вовремя не позаботиться, подбирая батарейки и канистры, приходится начинать заново Управление осуществляется четырьмя стрелочками, плюс пробел отвечает за специальное действие Возить по плоскому экрану машинку легко сможет и первоклассник



Ну а после того как вы, в конце концов, почините спутник и установите связь с гибнущим островом, благополучно доедете на багги до пещеры, найдете в пещере на острове ученых и спасете их, запихаете взрывчатку в трещины, чтобы понизить уровень лавы, потом спасете, летая на вертолете с большой лупой, всех животных, после на кораблике и жителей острова—можете распечатать картинку с новым членом команды спасателей!

В общем и целом, новая игрушка про спасателей ничем особым не удивила, все игры этой серии сделаны в подобном ключе простенько, доступно и с красивыми мультиками Удивительно другое—ведь к этой банальной и со всех сторон трехкопеечной забаве, созданной к тому же при помощи «Макромедии», приложилась без малого сотня человек Вот это я понимаю, люди делом занимаются, да так дружно и слаженно, не то что некоторые

IGROK

Кузькина родня

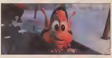
Кузя: Заколдованное зеркало

Помнится, не так давно наше телевидение позаимствовало у западного некую интерактивную аркадную игру, где, дозвонившись на студию, нужно было нажатиями на телефоне кнопок управлять главным героем. Все это транслировалось в якобы прямом эфире, а героя звали Кузя. То бишь, Hugo, по-ихнему. Hugo—The Evil Mirror—это очередная компьютерная версия приключений Кузи и его семейства.

Наша справка: *Разработчик ITE Media (www.ite.dk) Издатель ITE Media (www.ite.dk) Лицензия МедиаХауз Жанр игры Far Kids Дата выхода 10-03-2003 Требования P-200MMX, 32MB RAM, 4MB 3D Card Рейтинг 5,0*

Злая волшебница Сцилла заточила Кузю в магическое зеркало, а потом разбила его на три куска Эти три осколка она магическим образом зашвырнула очень далеко, и ушла творить очередные злодейства, благо наш герой больше ей не мешал Но не тут то было—подрастающее поколение маленьких Кузь решило спасти отца!

Игра разделена на три части, проходить которые мы будем тремя детьми соответственно Первая—это дочурка, маленькая девочка в красном платьице, лихо прыгающая и не менее лихо пинающая противников пяткой ниже пояса. Противники у нее—бобры Точнее, некий мафиозно-пролетарский клан бобров, ибо нужный кусочек зеркала находится у «крестного отца» клана Второй—самый младший член семейства С неизменной соской во рту он лихо управляет боевой свиньей в гонках на санях Противники у него—злобные викинги Приз в гонках—второй осколок заколдованного зеркала И третья часть—старший сын, настоящий Кузьмв! Носит трехзарядное ружье, стреляющее снежками, в ближнем бою дубасит всех прикладом



К сожалению, как и предыдущие игры, Hugo—The Evil Mirror перекочевала из PC с консолей, при этом оставив за собой все свойственные кросс-платформенности недостатки Игра-середнячок, призванная зарабатывать деньги—разработчики не особо утруждали себя Средняя графика, средний звук, отсутствие внятного сюжета—все, что можно сказать об «Evil Mirror» Управление осуществляется восемью клавишами—вперед, назад, влево, вправо, прыжок, использовать, стрелять, атаковать Как и во всех аркадах, смысл один—бегать и прыгать, пинать врагов и дойти до главного гада, отобрав у него ценный приз Сохранение отсутствует, есть лишь запись и в уровне в строго определенном месте—если убьют, чтобы не сначала начинать

Таких игр сейчас много, впрочем, утешает одно—бывает и хуже Так что поиграть можно, да и детям, на которых рассчитано—должно понравиться Правда, ненадолго

Saimon Gray

Во славу Рима!

Praetorians

Талантливые люди—талантливы во всем. Эту истину лишний раз подтверждает испанская команда разработчиков Pyro Studios, уже успевшая порадовать игровое сообщество своей хитовой серией «Commandos» и выпустившая на днях новую трехмерную стратегию на историческую тематику—Praetorians. Так назывались элитные гвардейцы, охрана либо самого императора, либо высокого должностного лица в Древнем Риме. Как и следовало ожидать, новая игра оказалась весьма неординарным фруктом, не похожим на большинство привычных real-time'овых стратегий. Миру явился сплав «Age of Mythology» и «Stronghold» (от первого взяли немного графики и идеологии, а от второго—запоминающиеся штурмы крепостей с использованием осадных орудий). При этом в игре минимум строительства, полное отсутствие сбора ресурсов, зато большие возможности по части военных стратегий и тактик.



Наша справка: *Разработчик Pyro Studios (www.pyrostudios.com) Издатель: Eidos Interactive (www.eidosinteractive.com) Жанр игры: RTS Дата выхода: 11-03-2003. Требования P2-500, 128MB RAM, 16MB 3D Card Рейтинг 8,3*

Временной период, охватываемый «Преторианцами», переносит нас во времена расцвета Римской империи, которые сейчас не обыгрывает только ленивый. Ну, а начало игры лучше всего себе представить, если вы вспомните недавний «оскароносный» фильм «Гладиатор», самое его начало, когда подожгли лес с кучкой бородатых воинов в лохматых юбках. И здесь все начинается примерно также: пришли гордые легионеры и от души запинали бедных варваров в их же родимых лесах. Вообще-то сюжет здесь лишь при сем присутствует... ну, чтобы было, чем заполнять брифинги на протяжении двух с лишним десятков миссий одиночной кампании.

Дескать, в 58 году до рождества Христова, Гай Юлий Цезарь сдружился с богатейшим римским проконсулом Маркусом Крассом и генералом Помпеем. Эта могучая троица собралась попрать своими пятками весь мир, чтобы, значит, всем рулить, вкусно кушать, сладко спать и горя не знать. Вам же отводится роль боевого римского генерала, возглавившего победоносное шествие римских легионов, которые затопчут сперва Галлию с местными шаманствующими племенами варваров, а потом на десерт доберутся и до насквозь пропахшего пылью веков Египта.

Самым интересным в «Преторианцах» является, по сути, отсутствие строительства как такового. Нет, строить, конечно, придется, но совсем не ту «базу», к которой все мы привыкли. На карте уже изначально разбросаны несколько поселков, которые можно захватить. Если они нейтральные—тем лучше, а если нет, то сперва придется вынести единственное строение—вражеский гарнизон (башенка рядом с городом), потом на этом же самом месте отстроить его заново и запустить внутрь захваченного поселка своего командира. Все, дальше можно клепать отряды (здесь принято строить сразу целыми отрядами, отдельно штампуются только специализированные юниты) в свое удовольствие: пехота, легионеры, кавалерия, лекари, шпионы... Естественно, строить многотысячное войско вам никто не позволит, существуют ограничения по населению городка, которое хотя и медленно, но все же восстанавливается, кроме этого для тренировки некоторых отрядов потребуются очки боевого опыта, которых также не ведро.





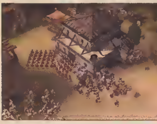
Другой интересной особенностью является мастеровитость пехотинцев, которые в состоянии в два счета сколачивать (у варваров строительство, как и у римлян, ведает также пехота, а у египтян этим занимаются рабы) не только банальные охранные башенки, в которые можно посадить отстреливающийся отряд, но и осадную технику: баллисты, катапульты, тараны, лестницы, осадные башни. Уже по одному этому перечню легко понять, что штурм вражеских крепостей в «Преторианцах» дело долгое и многотрудное. Семь потов сойдет, пока удастся одновременно расположить лучников так, чтобы они расстреливали лучников противника на башнях по периметру форта, боевыми таранами выносить входные ворота, следя, чтобы их сильно не подпортили градом горящих стрел или камней из-за стены, шустро подставлять лестницы к стенам и быстро перебрасывать по ним на стены пехоту (пока лестницы не поскидывают(!) обратно вниз), при этом не забывать еще затаптывать конницей тяжелую пехоту и разбираться с выскочившими кавалеристами защищающихся, которые могут выбежать из крепости, чтобы превратить в щепы ваши баллисты и катапульты.

В общем, атмосфера вокруг экрана напрягается настолько, что кажется, воздух можно резать ножом. Понятно, что зачастую переигрывать подобные миссии приходится не по одному разу... зато какая наступает эйфория после падения последнего воина и появления долгожданной надписи «Victory!» посреди экрана

«гвардейцы императора»

Конечно, до неподражаемого Stronghold'a местным осадам все-таки далековато, но нечто очень похожее наблюдается. Между прочим, оказавшись в противоположной ситуации—в крепости, которую нужно защищать,—не спешите радоваться. Оказывается, грамотно защищаться—тоже великое искусство, особенно когда со всех сторон на ваши стены лезут по лестницам или мосткам с башен сотни и сотни новых камикадзе, ворота бомбардируют камнями и горящей паклей, а выбежавших из крепости поломать выруливающие на пригорок баллисты пехотинцев тотчас топчет конница. В общем, экспериментировать и пробовать атаковать (или наоборот защищаться) то этими, то теми здесь можно довольно долго, простор для полета фантазии большой. От себя замечу, что неплохо зарекомендовали себя высоченные осадные башенки на колесиках, на каждом из трех ярусов которой можно вольготно расположить по отряду лучников.





Однако особенности на этом не заканчиваются. Авторы посчитали, что для полного счастья необходимо поприкалываться еще и с типами ландшафтов, на которых различные типы юнитов ведут себя по-разному или вообще никак. Например, кавалерия при всем своем желании не сможет прокатиться по лесу, а тяжелая пехота—перейти речку вброд. Зато пехота, которая завернула в высокую траву, сразу же становится невидимой. Вообще, лес—это целая отдельная тема, он как закрытый сундук, узнать содержимое которого можно, только если его открыть (послать туда лесного шпиона, например). Там запросто можно спрятать отряд лучников, который будет обстреливать проползающие мимо отряды. Хорошо еще, если попадутся такие, которые сами в чащу ни ногой: их ждет легкая и быстрая смерть. Внешне бои в лесу также отличаются от привычных. Обзор вам всегда будут закрывать сверху кроны деревьев, а все фигурки воинов рисуются сплошным цветом, ваши—всегда красным, а противники—разными цветами. Хотя, на мой взгляд, авторы все же немного перемудрили с этими лесными «пряталками».

Разведка и исследование территории здесь играют огромную роль, поскольку зная, где находится противник и чего от него следует ожидать, можно устраивать засады или осмысленно готовиться к обороне. Скажем, расположить копейщиков или лучников по флангам, выбрав тип построения, при котором возрастает дальность стрельбы, в центре расположить тяжелых легионеров, построив их в «черепаху» (из щитов сооружается подобие «коробки»: передвигается медленно, зато эффективно от обстрелов), на подхвате припасти конницу. Именно для разведки в «Преторианцах» придумано два уникальных типа юнитов-шпионов. Один ходит с ястребом на плече, а другой—с волком под боком. Ястреба можно запускать для осмотра окрестных холмов, на которых нередко прячутся лучники, а волка хорошо отправить порыскать по ближайшим лесочкам.

Набор юнитов у трех представленных рас различный, хотя на самом деле эти отличия носят скорее косметический характер. Ну, у одних чуть сильнее пехота, у кого-то, наоборот, мощнее кавалерия, лучники стреляют дальше, одни ездят на лошадях, другие—на верблюдах, ну и что с того. Все равно у всех есть основные типы подразделений (пехота, тяжелая пехота, лучники, кавалерия, конные лучники), и все могут строить осадную технику, лесных шпионов и лекарей. Добавлю, что юниты в боях набираются опыта, а при передвижении испытывают усталость, поэтому на восполнение сил требуется время. Египтянам, кстати, для этого можно просто помолиться. Желающие покопаться в тонкостях и поискать различия могут повозиться в «скирмише» (стандартный набор фич с выбором карт, противников и т.п. прилагается) или помутузить друг друга в мультиплейере. Поддерживается до восьми человек при игре по сети или Интернету.

Графика в «Преторианцах» однозначно заслуживает высоких оценок, все сделано очень красиво, есть за что похвалить. Восторг вызывают и ролики, прямо небольшие произведения трехмерного мультипликационного искусства, жалко только что их маловато будет. Ну, а во время игры картинка лишь немного послабее, нежели в Age of Mythology, только еще без использования магии и возможности вращения камеры. Карта действительно трехмерная с реальным делением ландшафтов на несколько уровней. Любо-дорого посмотреть на то, как деревца тихонько качаются от ветра, а прошмыгнувший по лесу передовой отряд ненароком спугнет черную стайку ворон. Радует глаз смена заснеженных горных кряжей на запорошенные песком южные пустыни, при этом перед глазами то и дело проносятся облака пыли(!), заслоняя собой весь экран. Приятно смотрится текущая вода. Юниты неплохо детализированы, не скажу, что это лучшее из того, что мне доводилось видеть, но особых претензий нет. Ну, а когда дело доходит до битвы,—то тут уж эмоций появляется дополнительно целый мешок. Отряды, основательно смешавшись во время боя, потом всегда расходятся и выстраиваются в свои формации. А как эффектно огненные стрелы, взмывая высоко ввысь, стайкой пикирующих ястребов обрушиваются на уже пылающий гарнизон, как таранные машины с упорством баранов крушат ворота, как аккуратно и неторопливо разворачиваются осадные башенки... это словами не передать, это видеть надо, а еще лучше не из-за плеча товарища, а пережить самому.

Из претензий можно поворчать на не слишком удобный, хотя и плавный «zoom» (в процессе масштабирования меняется угол обзора) и отсутствие вращаемой камеры. Жесткая привязка карты к двум измерениям похожа на Warcraft 3, только там камеру можно было хоть немножко, но крутить.

А вот к музыкальному сопровождению уже не подкопаешься, именно то, что надо: величественно и мелодично. Причем уже даже по смене музыкальной темы со спокойной на воинственную легко догадаться, что на ваш отряд только что где-то напали.

В итоге получилась очень симпатичная и захватывающая трехмерная стратегия, выгодно отличающаяся от кучки своих собратьев именно «умом и сообразительностью». Уже далеко не новая идея со штурмом крепостей нашла здесь свое толковое отображение, а отсутствие строительства и экономики как таковых позволяют всецело посвятить себя шлифованию своих полководческих талантов. Очень качественный продукт, который можно порекомендовать к употреблению всем поклонникам разношерстного жанра RTS. К сожалению, киллером Age of Mythology (как пророчили некоторые) у Praetorians стать не получилось, но так ли уж это важно на самом деле? Важно другое—теперь у нас одной увлекательной исторической real-time'овой стратегией стало больше, что должно особенно порадовать поклонников жанра, которым в последнее время и разгуляться-то негде, список достойных внимания новинок легко уместится в пару строчек.

P.S. Рекомендую заглянуть в раздел, который почти всегда остается незаслуженно забыт—Credits, увидите, как комический мультяшка-римлянин пытается прочитать про разработчиков игры, иногда у него это даже получается.

IGROK

IGI 2: Covert Strike.



Наша справка: Разработчик Innerloop Studios (www.innerloop.com) Издатель Codemasters (www.codemasters.com). Жанр игры FPS Дата выхода: 21-02-2003 Требования P3-700, 128MB RAM, 32MB 3D Card Рейтинг 8,0

Миссия первая – *Infiltration* – *Первое знакомство*

После заставки бегите к ангару за деревьями, но не попадайтесь на глаза видеокамере Откройте замок на двери, снайперы могут сшибить замок пулей Проберитесь к двери в ангар и входите в тот момент, когда охранника не будет у дверей Убейте охранника как можно тише (ножом по горлу, из пистолета с глушителем). Запрыгивайте на ящик справа и вверх на контейнеры. Убейте охранника наверху и спрыгивайте на землю Выходите в дверь, ведущую во двор

Во дворе идите вдоль забора таким образом, чтобы очутиться между двумя контейнерами Внимательно следите за камерой на водонапорной башне - может вас засечь Вылезайте из укрытия и бегите по песчаной насыпи к большому зданию справа. Включите конвейер и запрыгивайте на него - вы оказались внутри здания

Оббегите здание слева по периметру и застрелите встретившихся на пути охранников. Забирайтесь по лестнице наверх и нажмите кнопку, затем поднимайтесь еще выше Наверху хорошенько разгонитесь и прыгайте на конвейер, идущий через реку При входе на завод висит камера, её можно вырубить прямым попаданием, либо проскочить быстрее, чем сработает сирена

На заводе идите налево до выхода Убейте охранника на выходе и спрячьтесь Пропустите охранников, прибежавших на выстрелы, в сами бегите туда, откуда они пришли. Спускайтесь в бункер и выстрелите в камеру слева Застрелите двух охранников возле машин Идите к решетке и откройте ее. Запустите генератор Нажмите на выключатель у почившей с миром камеры Когда лифт поднимется, нажмите на выключатель на противоположной стене и запрыгивайте на платформу, идущую на следующий уровень.

Миссия вторая – *Deep in the mines* – *Поезд-беглец*

Выходите из лифта и спрячьтесь за камнями. Понаблюдайте за патрулём впереди Проберитесь в крайний правый конец тоннеля и спрячьтесь Убейте или обойдите охранника Идите по правой стене мимо припаркованной машины, за которой будет металлическая дверь Откройте её и заходите в вентиляционную шахту Спускайтесь вниз.

Используйте Thermal Vision Mode, чтобы не попасться на глаза охране Прячьтесь за всем, чем только можно Ваша цель - пробраться к офису наверху слева Аккуратно заползите в офис и убейте охранника в туалете Теперь выключите камеры с



помощью компьютера

Спускайтесь из офиса и убейте охранника возле кнопки у ворот. Запрыгивайте в поезд и поиграйте в машиниста.

Через некоторое время к вам присоединяться ваши "друзья" на втором поезде Убейте соперников в соседнем поезде Когда поезд остановитсв, вернитесь немного назад до небольшой станции слева. Найдите вход в вентиляционную систему Откройте дверь и входите.

Миссия третья – *Weather Station* – *Этюд в багровых тонах*

Не тервйте время даром, а сразу бегите к месту, где вам сбросили лазерный резец (laser cutter) Ящик с вашим добром охраняют два охранника. Убейте их и заберите снайперскую винтовку Из винтовки, а можно и просто из пистолета, застрелите нехороших парней, которые бегут вам навстречу с горы

Поднимайтесь на гору и найдите холмик справа, с которого вам будет хорошо виден домик на горе Застрелите снайпера на балконе и любого, кто посмеет покуситься на вашу драгоценную жизнь Бегите к домику и по перевалу к метеорологической станции на вершине

На перевале вас ждут два охранника, но их можно легко устранить, бросив гранату под ноги Когда пойдет снег, запишитесь и приготовьтесь к серьезному испытанию нервов

Прежде всего, устраните всех охранников вокруг зданий - гранатами или из PSG Теперь забегайте в здание номер 3 и потопайте Спрячьтесь под лестницей Когда охранники спустятся вниз - заколите их. Теперь отключите охранную систему (задание 3)

Застрелите двух учёных в здании напротив Входите в здание номер 4 и в первую дверь Помните, что вы не сможете открыть вторую дверь, если первая не будет закрыта, и наоборот Входите в лабораторию и срежьте лазерным резцом петли с двери, чтобы выполнить четвёртое задание

Подбегите к метеозонду и застрелите охранника, который задумчиво смотрит в окно Входите во второе здание, и по-тихому умыкните бумаги из сейфа Выходите во двор и отцепите метеозонд Полетели!

PS Если вас все-таки засекли и вызвали подкрепление на вертолете, то спрячьтесь на балконе в четвёртом здании, и перестреляйте всех, кто посмеет подняться к вам Не забывайте пополнять боеприпасы у поверженных бойцов Когда закончите бойню, то можете спокойненько погулять по станции, не заботясь о сиренах и камерах.

Миссия 4 – *Bridge across the Dnestr* – *Редкий конвой доедет до середины Днестра*

Бегите через дорогу к базе на холме Идите вдоль правой стороны решетки, где находится аккуратно сделанный разрез. Заползайте в дворик Застрелите охранников, но сделайте это как можно тише. Теперь откройте ворота, ведущие в соседний двор Используйте контейнеры, чтобы незаметно пробраться к ангару с взрывчаткой. Входите В ангаре два охранника, один из них наверху, на лестнице. Убейте обоих из пистолета с глушителем. Забирайтесь на лестницу и идите налево до самого конца Перепрыгивайте через перила на ящики внизу Заберите C4, но не попадитесь в объектив камеры Выходите в боковую дверь и бегите к небольшому укрытию впереди Используйте термосканер, чтобы увидеть охрану в укрытии Застрелите охранников у главных ворот и выходите

Спускайтесь вниз по холму, чтобы забрать таймеры и детонаторы, которые лежат прямо за спинами солдат на форпосте возле моста. Теперь самое время взорвать мост!

С двух сторон у моста есть дублирующие мостки, по которым вы и должны двигаться, чтобы установить взрывчатку Начинайте с левой стороны моста (по самому мосту ходить не надо) и установите два заряда Переходите на правую сторону и повторите операцию

Запустите таймер У вас есть двадцать секунд, чтобы убраться с моста Бегите туда, откуда пришли, но ни в коем случае не в обратную сторону, иначе миссия будет провалена Полюбуйтесь на фейерверк, только не подходите слишком близко

PS Эта миссия достаточно сложная, чтобы пройти ее как ниндзя, поэтому не стесняйтесь - можете застрелить всех, кто будет вам мешать.



Миссия 5 – *Ambush* – *Дилемма жены Лота*

Итак, конвой вы остановили, но что дальше? Миссия начинается на холме справа от базы и дороги. Прямо перед вами остановленный конвой в сопровождении БТР Прежде всего, надо разобраться с ним

Бегите через дорогу к базе и поднимайтесь на холм Ложитесь на живот и найдите удобное место для стрельбы Застрелите солдат, охраняющих конвой Бегите вниз и заберите базуку в предпоследней машине, также можно разжиться минами у последней из машин

Пальните из базуки по БТР Как только чудо техники будет повержено, бегите, что есть мочи к первой машине и забирайтесь внутрь Откройте двери и заберите чип

В лесу неподалеку высадится десант, которому приказано принести ваш труп Бегите вверх по холму мимо главных ворот базы на встречу со своим вертолётом, оглядываться не советую

Миссия 6 – *Production Facility* – *Не ждали*

Посмотрите на карту и найдите одинокого солдата на холме Бегите к нему и убейте Заберите его снайперскую винтовку и отправляйтесь к базе Застрелите охрану, гуляющую вокруг базы, из снайперской винтовки, а также солдата за контейнерами

Идите к главным воротам и выстрелите в замок Ложитесь на живот и ползите направо по двору к двери, над которой установлена камера. Не бегите, так как наверху находятся снайперы, которые, заметив вас, уже просто так не угомонятся

Выстрелите в камеру над дверью и откройте замок Входите и на цыпочках спускайтесь по лестнице до двери, ведущей в подвал Пока не входите, там стационарная камера

Понаблюдайте за камерой над лестницей на втором этаже Выждите момент и поднимайтесь по лестнице Ваша задача: попасть в комнату слева от лестницы на втором этаже раньше, чем вас засечет камера Когда окажетесь в комнате, выключите охранную систему и

Полное прохождение



развяжите себе руки
Спускайтесь вниз и идите в подвал. Откройте сейф и заберите чертежи Не шумите! Возвращайтесь наверх и выходите в дверь, которая ведет на стену. Ложитесь на живот и вооружитесь ножом Убейте охранника в башне и выключите подачу напряжения на решётку
Опять спускайтесь вниз и выходите в боковую дверь. Во дворе избегайте встреч с охраной и проберитесь к левой стене Идите вдоль нее до лестницы, ведущей наверх на стену Быстро пробегите по стене, до следующей лесенки, по которой спускайтесь во двор перед секретной лабораторией
Заходите в лабораторию и в дверь направо. Осторожно, здесь работают автономные камеры! Идите через зал с оборудованием и поднимитесь в самую крайнюю комнату Застрелите тех, кто будет мешать Запустите машины в цеху
Выходите в зал и поднимитесь в офис наверху Хакните компьютер, который откроет вам выход из лаборатории Быстро спускайтесь вниз и бегите в боковую дверь. Возвращайтесь назад к главным воротам - можете не заботиться о шуме, так как миссия почти окончена Выбегайте в ворота и к вертолету, который будет ждать в паре метрах, в лесу

Миссии 7 – *Border Crossing – Бег зайца через минные поля*

Вас подставили! После того как вы выпрыгнули из вертолёта, ваша карта с хваленым GPRS дала сбой и почти раскололась надвое. Из оружия вам оставили только нож, наверное, для того, чтобы вы себе вены перерезали
Посмотрите на карту и попытайтесь понять, куда вам следует двигаться Если не очень ясно, то ориентируйтесь на радиовышку, торчащую поблизости Бегите к вышке и ложитесь на живот Подползите к одинокому солдату, стоящему перед вами и заколите его Заберите снайперскую винтовку и снимите с ее помощью оставшихся двоих солдат за машиной (можно стрелять по ногам)
Передайте радиосигнал Ане, и она сообщит вам, что вы находитесь на границе с Румынией, и вам надо ее пересечь
Румынская граница - это, конечно, не совсем зона особого внимания, как на рубежах нашей родины, но охраняют ее тоже будь здоров Как только закончите болтать с Аней, бегите, как можно дальше, налево, почти по дороге, и спрячьтесь в кустах перед голой, как коленка, равниной, за которой начинается первое минное поле
Залягте в кустах и подождите, пока вертолёт с солдатами сядет на равнине, и они разбредутся по близлежащему леску Теперь поднимайтесь и бегите через равнину, забирая немного вправо до кустов у самого минного поля Постарайтесь не попасть под обстрел летающего над границей вертолета
По минному полю ходить не советуется, поэтому просто понаблюдайте за тем, по какому пути ходят пограничники Когда пограницы пройдут мимо вашего куста, оказавшись позади вас, вылезайте из укрытия и бегите вокруг загородки минного поля, в точности повторяя его контуры.
Застрелите снайпера в башне впереди и перелезайте через решетку к ждущему вас вертолету Миссия пройдена!



Миссия 8 – *Libyan Rendezvous – Полкило тротила в базарный день*

Вы оказались в Ливии, да ещё и в океане Доплывите до лесенки слева, ведущей на пирс Забирайтесь наверх и застрелите солдата прицельным выстрелом в голову Идите в город
У ворот вас встретит ваш связной, который должен показать вам дорогу к зданию, где вы сможете отключить охранную систему.
Не отпускайте связного вперед, иначе его убьют солдаты в городе и миссия будет провалена Идите впереди него и отстреливайте любого, кто решит покуситься на жизнь связного Через некоторое время вы окажетесь в нужном месте. Связной уйдет, оставив вас наедине с охранником в здании
В здании камера, поэтому застрелите охранника прямо под ней, чтобы она не засекла его мёртвое тело Входите в комнату и встаньте под камерой Когда камера отвернется, подлетайте к компьютеру на столе и вырубайте охранную систему
Выходите на улицу и поверните направо Найдите лестницу, ведущую на крышу здания с номером 3 Поднимайтесь наверх и застрелите снайпера, а также его приятеля на балконе слева Действуйте быстро, чтобы вас не успели засечь Забирайте взрывчатку и перепрыгивайте на балкон справа
Слезайте с балкона на землю, вы окажетесь по ту сторону ворот у базара Идите прямо по периметру базара и заползайте в ворота справа Подкрадитесь к машине с топливом и поставьте на нее бомбу
Пока таймер тикает, выбирайтесь за ворота базара и бегите налево, спрячьтесь
После взрыва охрана ринется направо, чтобы открыть закрытые ворота и обыскать город Дождитесь, когда они покинут базар и быстро проскользните в самый верхний проход Используйте машины и ящики, чтобы незаметно пробраться к левому выходу с базарной площади
Бегите налево и обойдите с юга отель, в котором держат Прибоя Аккуратно заходите в дворик перед отелем и снимите двух снайперов на крыше и балконе Забегайте в отель и убейте охрану на первом этаже (задание номер 5) Теперь поднимайтесь на второй этаж и отыщите Прибоя
Матерь Божья, он сидит на тонне взрывчатки собственного приготовления! Это просто не ваш день, наверное

Миссия 9 – *Prison Escape – Побег из Шоушенка*

Интересная охрана в этих ливийских тюрьмах - они зачем-то оставили вам нож Сами виноваты! Первым делом заколите охранника перед вашей камерой и заберите его оружие Выходите из камеры и прокрадитесь к столу охранника под лестницей Убейте его и заберите свои пожитки. Ура, у вас есть карта!
Развернитесь и идите к двери прямо Откройте ее и поднимитесь по лестнице на второй этаж Первая камера справа - это камера Прибоя Открыть ее вам не удастся, так как она контролируется компьютером снаружи
Возвращайтесь к столу охранника и поднимайтесь вверх по лестнице Встаньте под камерой, и, выждав момент, откройте замок на двери, ведущей в тюремный двор
Спрячьтесь за ящиками и проберитесь к дыре в решетке Выползайте наружу и аккуратно проберитесь к маленькой сторожке, перед которой стоит охранник. Заходите внутрь и спускайтесь по лестнице вниз в канализацию
Убейте охрану в канализации Идите сначала направо, а затем все время забирайте левее, чтобы найти выход на поверхность. В канализации установлены самонаводящиеся пулемёты, поэтому будьте осторожны - если вы их увидите, то это будет верным знаком того, что вы идете по неверному пути
Вылезайте из канализации и используйте карту, чтобы улучить момент, когда поблизости не будет охраны Выходите из укрытия и вооружитесь ножом Поднимайтесь на снайперскую вышку и заколите снайпера. Съезжайте по шнуру через стену, но сначала убедитесь, что под вами не гуляют солдаты
Оказавшись по ту сторону стены, залягте за ящиками и, когда все будет тихо, проберитесь в открытые двери здания впереди вас Отключите охранную систему. Выходите из здания и откройте ворота тюремного двора (там две кнопки)
Теперь поднимитесь на крышу здания номер пять и застрелите снайпера Заберите его винтовку и, оставаясь на крыше, убейте двух охранников у ворот.
Когда из ворот появится Прибой, прикройте его от случайных свидетелей и наглого снайпера на соседней башне Вы на свободе
PS Если Прибой не выходит, а все задания выполнены, то убедитесь, что вы стоите на крыше пятого здания, иначе ничего не получится

Миссия 10 – Priboi's Villa – *Богатые тоже плачут*

Вилла Прибоя захвачена, и ваша задача, утащить с нее памятные и ценные вещи ее бывшего владельца жесткий диск, письма из сейфа, а также лимузин
Посмотрите на карту и проследите за патрулем, который гуляет вокруг виллы Когда солдаты отойдут от главных ворот, откройте их и входите. Застрелите охранника во дворе Поднимайтесь на башню за вашей спиной и убейте снайпера Выходите
Идите к дому справа и поднимайтесь на крышу Зацепитесь за шнур и прокатитесь с ветерком до самых дверей виллы Осторожно, камеры! Выстрелите в камеры и входите в дом
Спуститесь на первый этаж, лучше ползком, так как прямо за окнами гуляют охранники, которые могут вас заметить Убейте охранника на кухне, но так, чтобы он не закричал Закройте двери к лестнице, чтобы вас не заметили. Откройте двери прямо и идите через холл по лестнице на второй этаж СОХРАНИТЕСЬ
Перед вами две двери правая ведет к сейфу, левая к компьютеру Заходите, а лучше заползайте в правую и проберитесь к сейфу Откройте его и заберите конверт Не шумите! Выходите из комнаты и идите в соседнее помещение За окном есть камера, которая может вам помешать Быстро заползайте в комнату и спрячьтесь за диваном слева. Двигайтесь вдоль дивана Здесь на стене висит Jackhammer, но брать его необязательно Подойдите к компьютеру и сделайте копию диска Возвращайтесь во двор виллы том же путем, что пришли.
Выходите из виллы, но так, чтобы вас не увидел патруль Бегите строго на север по белой дороге в горах Ваша задача добраться до второго входа на виллу, а именно к гаражам с лимузином Откройте ворота и прошмыгните за гаражи (они сразу слева). Можно больше не скрываться и бежать, громко при этом топая, так как вам осталось только открыть двери гаража и сесть в лимузин Приятного путешествия!

Продолжение на странице 22

ИГРЫ

дополнение к the sims отменено

Компания Abacus решила прекратить разработку BluePrint Pro—ее третьего дополнения к суперхитовой игре The Sims. В чем дело, представители Abacus сообщать отказываются (быть может, проблемы с Electronic Arts?), а тем временем некоторые онлайновые магазины, как ни в чем не бывало, продолжают принимать заказы на этот add-on

обновление сайта star wars: knights of the old republic

На сайте ролевой игры Star Wars Knights of the Old Republic (www.lucasarts.com/products/swkotor) сегодня не только грандиозный редизайн, но и приличное обновление в плане содержания. В разделе Abilities появилась информация о различных силах персонажей. В разделе Weapons опубликованы подробности о самых базовых видах оружия вроде световых мечей и ионных пушек. В будущем появится описание новых предметов и прочая информация. Заодно LucasArts проинформировала общественность о наличии в Knights of the Old Republic как минимум двух транспортных средств корабля Ebon и знаменитого «мотоцикла» Swoop Bike, а также выложила на сайте два примера музыки композитора игры Джереми Соула в формате MP3

мод desert combat может появиться в продаже

Справедливо заметив, что в связи с неспокойной ситуацией в мире какие-то игры запрещаются, а какие-то, наоборот, пользуются повышенным спросом, глава проекта Desert Combat Франк Делиз решил, что такой замечательный мод для Battlefield 1942 можно влегкую продать за пусть и небольшие, но все-таки деньги. В начале этой недели в Сети должна появиться новая бесплатная версия Desert Combat с новыми транспортными средствами—такими, как SCUD Missile Launcher для Ирака и A-10 для армии США, однако Делиз полагает, что все эти нововведения вполне могут перекочевать в отдельный expansion pack. Представители Electronic Arts, близкие к ответственной за Battlefield 1942 команде, заявили, что полностью поддерживают все начинания создателей модов, однако не осведомлены о возможности появления нового дополнения к этой игре

Кочевники на двух колесах

Cycling Manager 3

Угадайте, кто такой—профессионально занимается спортом, но не спортсмен? Правильно—менеджер спортивной команды. Игр, где вам предлагается именно эта роль, пожалуй, поменьше, чем тех, где игрок влезает в шкуру спортсмена—но тоже не так уж мало. В частности, в серии Cycling Monager (посвященной, как нетрудно догодаться, велосяорту) готовится к выходу уже третья.

Наша справка: Разработчик GMX Media (www.gmx-media.net) Издатель GMX Media (www.gmxmedia.net) Жанр игры Sports Дата выхода 20-06-2003



В игре будут представлены до десяти велогонок мирового уровня, такие как Тур де Франс (Tour de France), итальянская «Джиро» (Giro) и испанская «Вуэльта» (Vuelta), три семидневных многоэтапных гонки и пять полуклассических, вашим велосипедистам предстоит состязаться на дорогах Испании, Германии, Франции, Бельгии, Италии, Нидерландов и т.п., их ждут и равнинные трассы, и горный серпантин, и холмы, и булыжные мостовые, и туннели Альп и Пиренеев, и городские улицы с узнаваемыми архитектурными памятниками (в частности, проезд через парижскую Триумфальную Арку). В общей сложности в игре будет представлено 40 команд, поделенных на высший и низший дивизионы (переходы между которыми совершаются по итогам сезона), у каждого дивизиона свой график соревнований. Эта схема проще, чем в реальности, но много ли среди нас экспертов в области велоспорта? (Я, по крайней мере, точно нет.)

Как водится, в качестве менеджера вы должны заботиться о финансовом благополучии команды, источником которого являются спонсорские деньги, которые, в свою очередь, платятся за победы, а также выполнение определенных задач, поставленных спонсорами во время сезона. Не будет побед—не будет денег, не будет денег—не на что будет нанять высококлассных гонщиков (а также платить уже нанятым), не будет классных гонщиков—не будет побед. Замкнутый круг, короче, тем более неприятный, что размыкать вам его придется, начиная, как водится, снизу, с команды посредственного уровня. Впрочем, если вам не хватает средств на покупку «звезд»—надо выращивать в коллективе своих собственных: подбирая подходящую систему тренировок, находя каждому из спортсменов тот вид гонок (равнинные, горные, заезды на время), который ему наиболее подходит, и т.п. Важно правильно рассчитать время тренировок, чтобы гонщики достигали пика своей формы к наиболее ответственным стартам. В игре каждый из велосипедистов имеет годовой запас энергии; в погоне за результатами важно не растратить его раньше времени, до конца сезона. Кроме того, у каждого гонщика имеется разовый (на сезон) «мотивационный бонус», активизировав который, можно заставить его показать максимум возможного во время определенной гонки. Победа на национальном или мировом турнире дает спортсмену второй такой бонус. Для участия в международных соревнованиях ваша команда, естественно, будет допущена лишь после победы на национальном уровне.

По мере того как ваша команда будет делать успехи, а фонды расти, вы сможете приобрести не только новых велогонщиков, но и новый спортивный инвентарь—велосипеды, колеса, шлемы (кстати, все это воспроизводит продукцию



реальных производителей). Но, опять-таки, увлекшись приобретениями, нельзя забывать о состоянии своего счета и необходимых ежемесячных расходах. Банкротство команды означает конец игры. Правда, в критической ситуации можно взять ссуду в банке, но этот ресурс, как вы понимаете, не бесконечен—тем более что отдавать придется с процентами.

Заключение контракта теперь весьма приближено к реальному. В нем прописываются столь любимые спортсменами «подъемные» за сам факт перехода гонщика в вашу команду, его фиксированный ежемесячный заработок и дополнительные бонусы за победы. Причем, если вы предложите совсем уж мало—спортсмен может обидеться и вообще отказаться от дальнейших переговоров с вами, даже если вы захотите исправить свою ошибку.

Поиск достойных кандидатур для вашей команды облегчат новости с режимами сортировки (по годам, командам, гонкам и игрокам) и фильтрации, а также самый натуральный шпионаж—информаторы, работающие в командах соперников.



В отличие от прошлых игр серии, теперь для каждого заезда вы сможете выбрать, желаете ли вы сразу получить его результаты, или наблюдать заезд в реальном времени. Физическое состояние каждого гонщика зависит как от его натренированности, так и от усталости. У каждого из них во время заезда теперь не одна, а три характеристики—выносливость, силы на дальнюю дистанцию и силы на спринтерский рывок. Вы можете отдать указание команде в целом или отдельным игрокам, выбирая их, как в real-time стратегиях. На сложных этапах важно правильно разместить пункты питания. Впрочем, самый правильный расчет не гарантирует от случайностей—будь то прокол шины или неожиданный упадок (или всплеск!) сил у игрока.

Обещают нам также улучшенный AI. Ну а любители многопользовательских игр получат новый сезонный режим, из которого по просьбам трудящихся (то бишь играющих) исключены финансы, хотя по-прежнему возможны покупки. Не совсем понятно, как это сочетается.

Соревнования в каждом дивизионе имеют в общей сложности до 200 этапов, из которых 180 графически различны. Движок позволяет одновременную отрисовку весьма внушительного количества велосипедистов, причем теперь у них будет больше разновидностей анимации (включая празднование победы на подиуме). Более разнообразным обещают сделать и ландшафт. Впрочем, местность все же не самая разнообразная и реалистичная из того, что я видел в гоночных играх. Откровенно плоские зрители (да и шины велосипедов) тоже не радуют. Хотя, конечно, это симулятор менеджера, а не спортсмена.

YuN


Tom Clancy's
SPLINTER CELL™
телефону: (095) 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков
по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru.
Доставка по Москве - бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных
пользователей по телефону: (095) 777-38-52, e-mail: support@media2000.ru.
Ubi Soft
Эксклюзивный представитель на территории Украины ООО "Одиссей", www.odyssey.od.ua, e-mail: cd-rom@odyssey.od.ua, тел.: 8-10-38048-735-16-65.
Эксклюзивный представитель на территории Эстонии компания MCE, www.mce.ee, e-mail: mce@mce.ee, тел.: 8-10-372-605-57-38.
Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000", Лицензия Эл № 77-6227. Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "NMG". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000".
© 2002 Ubi Soft Entertainment. All Rights Reserved. Ubi Soft Entertainment and the Ubi Soft logo are registered trademarks of Ubi Soft Entertainment. Splinter Cell is a trademark of Ubi Soft Entertainment. All Rights Reserved. All other trademarks are the property of their respective owners.

диски

«новинки рынка мультимедиа»

ИГРЫ

новые подробности о neverwinter nights: shadows of undrentide

Компании BioWare и FloodGate продолжают свой упорный труд над Shadows of Undrentide—дополнением к ролевой игре Neverwinter Nights, релиз которого намечен на это лето Помимо новых престиж-классов, в Undrentide появится и множество других интересных фанатам вещей—к примеру, новые кампании «Первая глава из трех уже близка к завершению, и все идет к тому, что это дополнение не посрамит чести своей предшественницы,—утверждает представитель BioWare Том Ол —Дизайнеры потрудились на славу, чтобы дать игрокам возможность пережить это приключение за несколько персонажей по очереди, поэтому повторно проходить Shadows of Undrentide можно будет чуть ли не до бесконечности» Также Ол заметил, что разработчики уже инкорпорировали несколько новых элементов игрового процесса «В зависимости от того, какую сторону выбрал игрок, геймплей для него будет слегка иным К примеру, у друидов и рейнджеров появится парочка новых возможностей, связанных с общением с животными, более того, отдельные квесты будут доступны лишь тем игрокам, которые обладают навыком Animal Empathy» Касательно областей, в которых будет проводить свое время игрок, можно пока сказать лишь, что в Shadows of Undrentide появятся руины и запорошенная снегом сельская местность, которых ранее в Neverwinter Nights не было.

дополнения combat flight simulator 3 в сша

Издатель Matrix Games родом из Нью-Джерси и английская компания Just Flight подписали соглашение, благодаря которому несколько исторических дополнений к военному авиасимулятору Microsoft Combat Flight Simulator 3 увидит свет в Северной Америке Первое дополнение сфокусируется на легендарной Битве за Британию и позволит игрокам полетать на «летающих крепостях»—бомбардировщиках B-17 Flying Fortress Ну а за ним последуют и другие—у Just Flight довольно большое портфолио К сожалению, ни одной даты релиза представителями Matrix Games не было названо, но это не страшно—наверняка такая информация появится в ближайшие месяцы или даже недели

НОВЫЙ МИРОВОЙ ПОРЯДОК



Действие игры происходит в наши дни или в самом ближайшем будущем, хотя, конечно, некоторые изменения окружающего мира были сделаны В NWO группы сепаратистов и террористов все больше и больше опираются на наёмных бойцов, которые и совершают террористические акты Самая успешная террористическая группа в мире игры называется Синдикатом Синдикат уверен, что может делать абсолютно всё, что захочет брать людей в заложники, уничтожать или саботировать жизненно важные постройки и т.д.

Синдикат—это группа людей из разных стран (но одно их объединяет—все они настоящие злодеи)—бывшие сотрудники спецназа, бывшие работники КГБ, коррумпированные работнику ЦРУ, брошенные своим правительством бойцы спецподразделений и наемники всех мастей—все эти люди объединились под одним флагом, чтобы заниматься тем, что они умеют и зарабатывать на этом хорошие деньги Так как прямая борьба с этой группировкой невозможна, правительство нескольких стран объединилось и создало противоборствующую Синдикату группировку—G.A.T., в которой собрались ведущие специалисты по борьбе с терроризмом G.A.T., в отличие от подобных организаций, имеет разрешение преследовать и уничтожать террористов по всему миру

Ключевые особенности игры:

* построена на самых современных технологиях,
* использует многопользовательский командный режим следующего поколения,
* в игре реализованы как однопользовательский, так и многопользовательские виды игры,
* новое слово в старом жанре,
* легко осваиваемый, но не слишком простой игровой процесс, доступный всем и каждому,
* редактор карт и персонажей, поставляемый вместе с игрой

Особенности игры:

* игровой процесс нацелен на командную игру,
* многопользовательский режим игры по сети и через Интернет Также есть в наличии однопользовательский режим игры,
* реалистичные виды оружия, огромное множество военного спецоборудования,
* датчик усталости,
* ограничивает количество специальных движений игрока—бег, прыжки,
* изменяется от количества здоровья, также связан с зональными повреждениями,
* количество носимого оборудования также влияет на уровень усталости,
* стрельба из снайперской винтовки тоже влияет на уровень усталости,
* кроме самого датчика, о состоянии игрока также будет говорить учащенное дыхание и сердцебиение (в моменты сильного напряжения),
* необычные действия, такие как использование веревки (подъем и спуск) также влияют на уровень усталости Кроме того, более опытные игроки будут взбираться по верёвке быстрее и с меньшими усилиями,
* ранговая система призвана измерять игровой опыт,
* вместо использования денег, дающих доступ к новому вооружению, используется ранговая система,
* высокий ранг игрока позволяет ему получить доступ к более мощному оружию;
* продвижение по ранговой системе достигается уничтожением противника и выполнением поставленных перед командой задач;
* каждое попадание в противника приближает вас к следующему рангу. Такой подход гарантирует удовлетворение от игры даже в том случае, если добить противника вам не удалось,
* ранговая система не видна со стороны, но достаточно одного нажатия кнопки, чтобы игрок мог понять, сколько ему осталось играть, чтобы подняться по ранговой лестнице,
* ранение или уничтожение игрока понижает его ранг,
* вес—ключ к скорости;
* у каждого игрока есть предельный вес, который он может переносить,
* чем больше вес переносимых вещей, тем быстрее игрок устаёт;
* вы можете выбрать 4 гранаты, но тогда вам не хватит сил, чтобы носить обычное оружие и т.д ;
* уничтожайте транспорт противника;
* обычно у каждой команды есть колесное средство, на котором члены группы могут вовремя унести ноги с поля боя Отрежьте путь к отходу и вы получите дополнительные очки, которые позволят повысить вам ваш ранг

Системные требования
Минимальные:

* *Pentium III 600 Mhz,*
* *nVidia TNT2, Matrox G450 или эквивалент (с 32 Mb видео памяти),*
* *128 Mb оперативной памяти ,*
* *Direct X8 1.*

ПРЕКРАСНЫЙ ЛИК СМЕРТИ



Вертолет Военно-морских сил США летел на один из тихоокеанских островов с секретной миссией Недалеко от места посадки вертолет был сбит—он рухнул в густые заросли джунглей. Один из членов экипажа, майор Джеффри, погиб, второй—лейтенант и пилот Китти Хок—осталась в живых Ей повезло больше, чем погибшему майору Джеффри, но теперь Китти предстоит выполнить миссию самостоятельно

Цель лейтенанта ВМС Китти Хок—уничтожить защитную систему острова и найти Полковника, бывшего солдата, психически ненормального маньяка, который пытается создать генетически модифицированного суперсолдата В ходе миссии Китти узнает, что это Полковник виновен в падении вертолета и смерти майора Джеффри

Полковник вместе со своими учеными кажется неуязвимым врагом Кажется, что фортуна отвернулась от Китти Но ее решимость и подготовка в отряде S.E.A.L. станут ее основным оружием

Особенности игры:

* богатый арсенал оружия
* четко проработанная 3D графика,
* удобное управление,
* главный герой—женщина с сильным характером и это уже о многом говорит,
* потрясающий сюжет полон сюрпризов и неожиданностей,
* комбинация тактики, стратегии и борьбы в одной игре

СКОРОСТЬ. АДРЕНАЛИНОВЫЙ ТУННЕЛЬ



Кристально чистая скорость Без примесей! Перед тобой именно она—прозрачная и очень доступная Бери ее, наслаждайся ею А затем взгляни на спидометр и узнай, что ты уже давно перешел звуковой барьер и мчишься навстречу счастью настоящего гонщика

Свернувшиеся змеями туннели станут трассами для фантастических машин, парящих в их магнитном поле Невероятные скорости превратятся для тебя в неисчерпаемый источник адреналина.

От удовольствия кровь в твоих венах будет сворачиваться калачиком и тихо урчать Тебе нужно только удержаться на трассе! Прилететь первым! Стать чемпионом! И начать новую гонку. Без скорости тебе уже не прожить.

Особенности игры:

* скорости на грани возможного—разгонись до сверхзвуковой, почувствуй буйство адреналина и докажи, что быстрее тебя нет никого;
* фантастические машины—выбери футуристический мотоцикл и оснасти его теми деталями, которыми хочешь двигателями, обтекателями и многим другим,
* удивительные трассы—испытай свою реакцию и везение на семи трассах-туннелях в Великом Каньоне, джунглях Белиза и даже в Сибири,
* захватывающие гонки—сражайся с самыми достойными соперниками и старайся удержаться на трассах, напичканых разнообразными препятствиями,
* великолепная графика—взгляни в лицо скорости и рассмотри ее каждую черту, благодаря одному из лучших в мире графических движков

ОТРЯД «ДЕЛЬТА»: ОПЕРАЦИЯ СПЕЦНАЗ

Если ты служил в спецназе—гордись Если не служил—радуйся. С помощью этой игры у тебя появилась возможность ощутить все прелести жизни бойца спецподразделения без всякого вреда для здоровья



и даже наоборот! Ведь смех продлевает жизнь, а его в игре предостаточно

Вооружись как следует, учитывая, что в руках настоящего спецназовца даже табуретка является оружием массового поражения. Выбери героя или героиню—и вперед: со смехом уничтожать террористов, освобождать заложников, похищать ценную информацию!

Встретившись лицом к лицу с врагом, помни настоящий спецназовец бьет противника только один раз Ведь второй удар—это уже издевательство над трупом. В остальном—никаких ограничений!

Особенности игры:

* окунись в гущу безумных событий, происходящих на огромных открытых пространствах или внутри гигантских сооружений,
* выбери одного из 5 персонажей, каждый из которых может похвастаться биографией, какой не было даже у Штирлица,
* используй 27 видов оружия, среди которого находятся бесшумные снайперские винтовки, мощные пулеметы и душераздирающие гранаты,
* прими участие в 30 уникальных миссиях, таких как уничтожение складов апельсинового кокаина и освобождение заложников из винных погребов,
* услышь голоса любимых актеров, которые создадут атмосферу веселого и бесшабашного действа

CLASSIC SOCCER



Classic Soccer—симулятор популярнейшей игры 70х в которую вы наверняка играли еще ребенком И, конечно же, знаете, как трудно было найти партнера Мы решили эту проблему: современная технология и наш опыт в создании сетевых игр помогут вам найти партнера on-line

Системные требования:
* *Операционная система Windows 98/ME/2000/XP,*
* *Процессор Pentium III 500 Мгц,*
* *AGP- графическая карта с 16 Мб,*
* *DirectX 5 0, CD-Rom,*
* *Звуковая карта,*
* *20 Мб свободного места на жестком диске*

МИЛИТАРИЗМ



Классическая RTS с набором всех известных компонентов жанра Строительство базы, апгрейд построек, юниты, обладающие зачатками AI, и, конечно, коварные пришельцы, решившие поработить Землю
Итак, перед нами очередная качественная стратегия на «космическо-земную» тематику, сюжет которой хоть и не блещет новизной, но разработан детально. Игра производит приятное впечатление и наверняка не оставит равнодушными фанатов стратегий в реальном времени

Системные требования:
* *Операционная система Windows 98/ME/2000/XP с DirectX 7 или 8,*
* *Процессор Pentium II 300 (рекомендуется Pentium III 500),*
* *64МБ оперативной памяти (рекомендуется 128МБ);*
* *3D-графическая карта, совместимая с DirectX;*
* *Звуковая карта, совместимая с DirectX,*
* *Мышь или клавиатура,*
* *4-скоростной CD-ROM*

АРЕНА 4x4



Стадионы годятся не только для футбола
Почему-то в жизни гонки на внедорожниках выглядят несколько иначе, чем в компьютерной игрушке. Заляпанные отборнейшей грязью рекламные щиты, бока машин и физиономии болельщиков перемешиваются в обоюдном экстазе, надрывный и истошный рев моторов заполняет собой всю воронку стадиона, скрежет металлических кузовов друг о друга, кажется, распилит воздух надвое, заторы, столкновения и аварии не становятся редкостью на трассе, изобилующей искусно натыканными ямами и холмами В компьютерном варианте, предлагаемом нам Xpiral Interactive, все намного проще, чище и радостнее' светит яркое солнышко, под колесами переливается чистый белый песочек, а все «симпапушные» машинки очень напоминают игрушечные как по внешнему виду, так и по аркадности управления
Однако, все это нисколько не мешает игрушке быть аппетитной и увлекательной Играться интересно, непреходящий азарт налицо, а это в гонках главное

Системные требования:
Минимальные:
* *Microsoft Windows 98/Me/2000,*
* *Pentium II 233;*
* *32MB RAM,*
* *DirectX 7 0;*
* *16 MB Video,*
* *Sound card,*
* *50 Mb Hard Disk,*
* *4xCD-ROM.*

МИКРОМАШИНКИ



В этой уникальной игре Вы можете сами создать одну из лучших гоночных машин и попробовать свои силы на более чем 50 трэках, детально воссозданных в 3D графике

Системные требования:
Минимальные:
* *Windows 98,*
* *Pentium 266 MHz or Higher,*
* *2 MB SVGA Graphics Card,*
* *30 MB RAM,*
* *4X or Faster,*
* *32 MB, DirectX 7 0*

G.I. COMBAT



GI Combat—трехмерная стратегия в реальном времени, действие которой происходит во время Второй Мировой войны GI Combat вовлекает нас в динамичные сражения и конфликты Второй Мировой войны Идите в бой на стороне американцев или немцев—теперь от вас зависит ход мировой истории! Участвуйте в высадках десанта, яростных перестрелках, учитесь прикрывать товарищей заградительным огнем, незаметно пересекать мост под носом у врага и уходить от огня тяжелой артиллерии
В игре присутствуют более 40 видов легкого вооружения американского и германского производства, более 30 видов артиллерийских орудий и тяжелой бронетехники с обеих сторон Продвинутый AI использует ступенчатую модель поведения, поэтому будьте готовы к паническому бегству «зеленых» бойцов и неожиданным героическим поступкам матерых ветеранов.

ИГРЫ

официальный русскоязычный сайт splinter cell

Компания «Медиа-Сервис 2000» объявляет о запуске официального русскоязычного сайта тактическо-шпионского шутера Splinter Cell По адресу splinter-cell media2000 ru вы сможете найти самые последние скриншоты, видеоролики и прочие файлы Релиз русской версии Splinter Cell для PC намечен на апрель-месяц Подробности—на нашем официальном сайте www.media2000.ru

galleon еще жив

Interplay подтвердила, что несмотря на практически полное отсутствие информации об игре Galleon Islands of Mystery, этот экшен от третьего лица появится в срок, то бишь осенью этого года—сначала на PC и Xbox, а уж потом и на остальных платформах Разработкой Galleon, как известно, занимается компания Confounding Factor, которую возглавляет Тоби Гард—«папа» знаменитого Tomb Raider Будем надеяться, что игра и впрямь появится в срок, а то ведь может получиться и так, что все нынешние приставки отойдут в прошлое, а Galleon еще не увидит свет Между прочим, с Dreamcast-версией (изначально игра разрабатывалась только под эту консоль) в свое время так и произошло

ИГРЫ

разработка mechwarrior 5 приостановлено

На одном из сетевых форумов представитель компании FASA по большому секрету сообщил, что разработка пятой части знаменитого на весь мир робосимулятора приостановлена "Несмотря на все приложенные усилия талантливой команды разработчиков, мы еще толком не решили, хотим ли выпускать MechWarrior 5 Тому было много причин, однако самая наиглавнейшая - то, что в игре не слишком много кардинальных изменений по сравнению с предыдущими программами, а обманывать ожидания покупателей очень не хочется" В данный момент FASA завершает работу над самолетной стрелялкой Crimson Skies High Road to Revenge для Xbox, а также - дополнительными миссиями для MechAssault, заявляя при этом, что такая замечательная торговая марка, как MechWarrior, в прошлое кануть просто-напросто не может Однако в планах FASA - возрождение этого сериала "с качественно новым игровым процессом", что может означать все, что угодно - вплоть до шутера от третьего лица.

обновления на сайте star wars: knights of the old republic

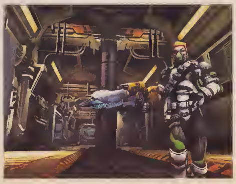
На официальном сайте ролевой игры Star Wars: Knights of the Old Republic (www.lucasarts.com/products/swkotor) появилось множество новой информации вроде описания возможностей персонажей, списка оружия и особенности каждого его вида,характеристик транспортных средств и даже парочки музыкальных треков. Издавать Star Wars Knights of the Old Republic будет компания Activision - версия для Xbox появится в продаже в июне, а для PC - осенью 2003 года.

первый скриншот и дата выхода gorky zero

Компания Metropolis Software, отличившаяся в свое время такими играми, как Archangel и Gorky 17, опубликовала первый скриншот из таинственного проекта Gorky Zero - "тактической экшен-игры, действие которой происходит в военном окружении" Соответственно стала известна и дата выхода Gorky Zero - в этой графе ныне значится "осень 2003 года".

Российский мод UT 2003 дошел до Кореи

Итак, что новенького в мире киберспорта? Новости как обычно и хорошие и плохие одновременно. "Великая и могучая" питерская команда M19 показала свою полную несостоятельность по крайней мере в сетевых турнирах, в очередной раз с треском проиграв, на этот раз финам. Зато организаторы WCG 2003 включили в программу состязаний российский мод к UT 2003 TMM. Об этом, а также о многом другам в рубрике "Киберспорт".



Участники четвертого сезона Nation Cup

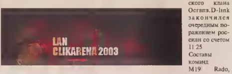
Появился список сборных команд по Quake3 Arena, которые примут участие в четвертом сезоне Nations Cup (www.clanbase.com). В скобках указаны капитаны

Австрия (Stony)
Англия (The_Stranger)
Бельгия (Dukkie)
Германия (Laroze)
Голландия (kOe)
Дания (shai и Dawnz)
Испания (iZZi)
Италия (CiC)
Польша (c-load)
Португалия (Smack)
Россия (Mikes)
Словения (Slayer)
Финляндия (Zild)
Франция (Kazuyama)
Швейцария (Photek)
Швеция (Triforc3)
Эстония (Scient)
Югославия (Niko)

В Кубке Наций по Quake3 CTF наша сборная участвовать не будет по непонятным причинам

Также на участие в Кубке Наций, но уже по игре в UT2003 TDM, подписалось 14 стран (в скобках капитаны).

Швеция (Viruz-History)
Финляндия (Aslan)
Испания (Aiwa)
Бельгия (Soulripper)
Португалия (Ve-doomer)



Германия (Frag^m)
Франция (Pixel)
Австрия (Thor)
Швейцария (Sosnow)
Великобритания (Pred)
Дания (giz0r)
Нидерланды (Lauke)
Италия (Gnegne)
Норвегия (PTrOn·Athena)

Квалификационные матчи будут сыграны с 31 марта по 7 апреля

Предварительные правила WCG 2003

Организационный комитет WCG анонсировал предварительные правила WCG 2003 для PC-платформенных игр. Организаторы национальных отборочных туров будут обязаны опираться на эти правила Правила доступны на сайте www.worldcybergames.org и касаются следующих игр

Age of Mythology
FIFA 2003
Half-Life Counter-Strike
StarCraft Broodwar
Unreal Tournament 2003
WarCraft III

Очень радует тот факт, что в качестве мода к UT2003 будет использоваться TTM (http://www.planetunreal.com/ttm/) По данным сайта cyberfight ru, российские разработчики этого мода сейчас активно контактируют с представителями WCG на предмет выпуска специальной версии TTM для национальных отборочных игр по всему миру

Очередное поражение M19 на CS EuroCup 7

Очередной матч питерской команды M19 в рамках Euro Cup 7 CS (http://www.clanbase.com/news_league.php?lid=792). M19 против известного финского клана Ocrana.D-link закончился очередным поражением россиян со счетом 11 25

Составы команд

M19 Rado, Rider, NooK, KALbI4, Madfan

Ocrana. Sheep, vfsk, Sacri, Daimer, Tico

Счет de_aztec

M19 (CT) - Ocrana (T) 8 4
M19 (T) - Ocrana (CT) 3 9

de_inferno

M19 (T) - Ocrana (CT) 0 12
M19 (CT) - Ocrana (T) 0 0, так как обе команды прекратили играть



LAN-party на любой вкус

Вторая неделя апреля этого года войдет в историю, как период с наибольшим количеством чемпионатов за weekend Смотрите сами

С 18 по 21 апреля огромное сборище любителей Quake3 в Йочпинге, Швеция, под названием QLan. Дуэли, тимплей, все на ваш вкус. От России ожидается очень много игроков, в числе которых LeXeR, Cooller, noBap, uNkind, Death и Polosatiy

С 16 по 20 апреля пройдет "The Gathering" в норвежском Хамаре. Представлено огромное число номинаций (Counter-Strike 5x5, WarCraft 3 1x1, Battlefield 1942 8x8, Unreal Tournament 2003 1x1, Quake3 4x4) По заявлениям организаторов, они собираются собрать под одной крышей сразу аж пять тысяч геймеров Посмотрим, как им это удастся.

Ну а, пожалуй, самым интересным LAN-party обещает стать проходящая с 18 по 21 апреля в Тулузе, Франция, Clikarena Победителям обещают призовой фонд в размере 150 000 $, и это пока что наивысшая ставка для европейских чемпионатов Так же обширно и количество номинаций Counter-Strike 5x5, Day of Defeat, FIFA 2003, UT2003 4x4, WarCraft 3 1x1.

Newfr

КИНО

всех их вместе соберем...

В недавнем интервью актриса Джиллиан Андерсон проболталась, что кинопроект "Секретные материалы-2" находится уже чуть ли не в стадии съемок Мол, она, Дэвид Духовны, Роберт Патрик и даже Анибет Гиш уже подписали контракт со студией, а Крис Картер давным-давно завершил написание сценария, хотя никому не говорит о нем ни слова (наверное, придумал пару "оригинальных" сюжетных ходов вроде почти состоявшегося поцелуя Малдера и Скалли в первой "Секретных материалов Борьба за будущее". На самом деле съемки фильма начнутся лишь в конце этого года, а это значит, что его мы увидим в лучшем случае в 2004-м

дикаприо и скорсезе – вместе навсегда

Леонардо Дикаприо собирается сняться уже в третьем фильме Мартина Скорсезе (первым были "Гангстеры Нью-Йорка", в вторым может стать "Авиатор") под названием The Long Play Вместе с Лео в этой картине сыграет знаменитый рокер Мик Джаггер, что чуть ли не автоматически придает этому проекту соответствующую окраску И не зря - сюжет The Long Play расскажет о развитии рок-индустрии в период с 60-х по 90-е года Дата премьеры или хотя бы начала съемок фильма пока не объявлена - ждем анонсов и пресс-релизов

"час пик-3" вместо "супермена"

Режиссер Бретт Рэтнер не выдержал мук подбора ведущего актера на роль Человека из стали в картине "Супермен Последний сын Криптона" и покинул проект (наверняка не последнюю роль в этом решении сыграли и постоянные ссоры Бретта с продюсером фильма Джоном Петерсом) Вместо "Супермена" господин Рэтнер хочет взяться за третью часть комедийного боевика "Час пик" (которым, собственно говоря, и прославился на весь свет) и даже подписал какую-то договоренность со студией New Line Cinema "Спасибо Warner Bros за все хорошее и не очень, - язвительно замечает Бретт, - но я лучше пас Искать актеров для этих людей - сущее мучение" Теперь дело за малым - согласием Джеки Чана и Криса Такера сняться в "Часе пик-3", ибо эти актеры никаких контрактов на второй сиквел не подписывали

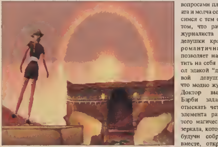
Кукольное приключение

Barbie Explorer

Пожалуй, в мире кукол эта особа однозначно стоит на самой верхней ступеньке пьедестала популярности. Потому что про Барби не слышал разве что очередной турист с Луны или человек, родившийся вчера. При этом первый непременно получит ее в качестве сувениро, наряду с высокохудожественными мотрешкоми с изображением всех политических лидеров, а второй узнает о ней с раннего детства. И если сей новорожденный человек - маленькая девочка - считой, судьбо родительского кошелька предрешена далеко не в пользу последнего. Того ждет хроническая дистрофия, потому как маленькие девочки очень любят Барби и целую кучу сопутствующих товаров, без которых ни одно нормальная Барби функционировоть не может.



Наша справка: *Разработчик Rune Craft (www.runecraft.com) Издатель Vivendi (www.vugames.com/vug) Жанр игры For Kids Дата выхода· 20-03-2003. Требования P2-266, 64MB RAM, 8MB 3D Card. Рейтинг 6,5.*



Начиная едва лн не с голой Барби, девочки зачем-то одевают ее, покупают ей домнк, кучу мебели и Кена в придачу Кен - тоже Барби, только мужского рода. Обустроив быт своей куклы, девочки почти счастливы н могут позволнть купнть себе еще парочку Барби, модификаций которой развелось в природе столько, что по скорости размножения Барбн в компании со своими сопутствующими товарами легко заставит даже кроликов почувствовать себя распоследними лопоухими импотентами. Однним еловом, в мнре развлеченнй эта блондинка с фигурой, позволяющей ей без труда спрятаться за бытовой шваброй, и лицом, на котором отпечаталась хронническая "голлнвудская улыбка" - настоящая звезда. Неудивительно, что в мире внртуальных развлеченнй Барбн нашла свое отражение



Игра буквально сразу настораживает, потому как встречает нас девственно розовым экраном н заставляет морвльио готовиться к предстоящему действу, орнентированному имеино на девочек с Барби наперевес, что расценивается как некая форма абеурдного искусства. Не судьба нам понять тонкую душу прекрасной половины человечества! Но, уже через некоторос время, понимаешь, что хоть продукт н создавалел фанатами Барбн для фанатов Барбн, он охватил не только женскую аудиторню, но и кусочек тех, кого эта женская аудиторня считает грязными, похотливыми н крайне бесчувственными животными, т е нас, несчастных мужчин.

Сюжет сего игрового творения излагается в простой и поиятной форме видеоролика, чтобы нн один уважающий себя игрок не ушел безнаказанно от сей гениальности Барби в свободное от Кеиа время добывает сокровища в самых труднодоступных местах, после чего везет их доктору в музей, и пишет о своих похождениях статьн в газету. Не будем задаваться вопросамн плагиата и молча согласимся с тем фактом, что работа журналиста для девушки крайне романтична и позволяет напустить на себя ореол эдакой "деловой девушки", что модно жутко. Доктор выдает Барби заданне: отыскать четыре элемента разбитого магического зеркала, которые, будучн собраны вместе, откроют нсточник аномальной энергии непередаваемой мощности Эти крайне аморальные элементы назло Барби разбросаны по самым труднодоступным местам и безучастно ждут, пока Барби заявится и соберет их вместе Вот такая вот нехитрая нстория

Барби отправляется в путь, а еледом за ией и мы, болтаясь в виде камеры чуть выше того места, которым Барбн привыкла сидеть. И что сразу замечвешь даже безоружным взглядом, так это то, что Барби подозрительно похожа на нечто среднее между Иидианой Джонсом и Ларой Крофт У первого она позаимствовала шляпу, потому как ео старнка Джонса на данный момент и взять больше нечего, а вот у Лары, призианного идеала виртуальной женщины, она позаимствовалв формы Спешу быстро вас обезнадежить, что это всего лишь форма одежды н форма косы Знакомые до болн шортнки заставляют шарнть ностальгирующими глазами по тем памятным местам, к которым ранее крепнясь верные огнестрельные друзья, а золотая коса, выбивающаяся из-под шляпы, своим видом навевает мысли о том, что волосы брюнетки висели как-то поэротичнее

Барби, эволюционнруя даже в виртувльном пространетве, недалеко ушла от своих пластиковых корней Да, здесь она хоть н пытается казаться жнвой, но, все равно, выглядит как-то пластмассово Бедная анимация двнжений делает действие угловатым н бездушным, неорганическим, короче Да и самн составные части Барби выглядят как-то иевзрачно Буфер и саббуфер обозначены чисто условно, а интерфейс - всего лишь маска смерти, застывшая в нужном месте только радн прняичия Ладно, в целом-то Барби смотрится как игрушка, потому что игрушка она н есть Глупо ведь придираться к манекену за то, что у него нездоровый цвет кожи и отсутствующнй взгляд Поэтому претензнн на этот счет сннмаем.

Мир, где Барби предстоит совершать свои подвиги, это 4 трубоподобных уровня, разбитых на несколько подуровней каждый Форма трубы каждого уровня как нельзя лучше объясняет их природу Барби бежит вперед по некосму подобию канала няи русла реки, поэтому шаг влево, шаг вправо считается побегом, прыжок - попыткой улететь Свобода действий ограничена прозаическим "только вперед", что, однако, не мешает разнообразить столь прямолинейную траекторию всевозможными напаетями, вроде ям, оврагов, и вертикальных етен. Барбн лихо прыгает через них, заставляя блох, чемпионов по прыжкам, уходить из большого спорта, сознавая собственную бесперепективность Кроме этого, Барби лазает по канатам и веревкам, ииогда по отвесным стенам, ну н, конечно, прыгает с платформы на платформу Платформы - святая традиция любой аркады!



Иногда Барбн сходит е трассы иа всевозможные боиусиые проселочиые дороги, которые просто завалены всевозможнымн разноцветными камешкамн, дающимн очки, да сердечками, обогащающимн жнзненную силу Сойти с трассы капитально, например, героически погибнув, практичеекн невозможно, потому что, сколько в ямы не прыгай, не топись в реках, и не атакуй елонов с тыла, возродишься непременно Из чего следует, что у смерти в этой игре тоже есть чувство юмора Сами враги спасаются бегством, в результате которого могут вас покалечить, ие более того. Окружающая среда не агрессивна, что нетипично для нее вообще Разве можно считать за врагов, напрнмер, стадо слонов, переходящих дорогу? Да, они могут затоптать, ио только в том случае, если вы подлезете под них самн И вот так всю игру Враги могут виести поправки в конетрукцию вашего тела, но только в том случае, еслн вы самн под них подлезаете Даже боссов не нужно убивать! Гляяное - проскочить мимо них в нужный момеит к заветному артефакту. Всеобщий пацифнзм, возможно, обусловлен тем, что Барби - безоружна н, кроме пластиковой красоты, не несет на своем борту ничего разрушительного.

Сами уровин разнообразны, и позволят нам промокнуть в душных джунглях Африки, просохнуть в жарких пустынях Египта и промерзнуть в высотах Тибета О мистическом Ваяняонском уроане умолчнм ради сюрприза.

Одним словом, Barbie Explorer - довольно иеплохая гимнаетнка для пальцев. Бесконечные прыжки и миролюбивое собнрание бонусов расслабляет, а меняющиеся, непохожие друг на друга локацни не дают процессу скатиться на дно абсолютного застоя Факт, что игра может понравиться не только маленьким девочкам - радует. Факт, что игра про Барбн - для каждого будет означать свое

Star


Tom Clancy's
RAINBOW SIX 3
RAVEN SHIELD
Ubi Soft
По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-36-52, e-mail: support@media2000.ru
Эксклюзивный представитель на территории Украины ООО "Одиссей", www.odyssey.od.ua, e-mail: cd-rom@odyssey.od.ua, тел.: 8-10-38048-735-16-65. Эксклюзивный представитель на территории Эстонии компания MCE, www.mce.ee, e-mail: mce@mce.ee, тел.: 8-10-372-005-57-38.
Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000", Лицензия ЗИ № 77-6227. Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "NMG". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000". ©2003 Red Storm Entertainment. Red Storm, Rainbow Six, Raven Shield and Red Storm Entertainment are trademarks of Red Storm Entertainment in the U.S. and/or other countries. Red Storm Entertainment, Inc. is a Ubi Soft Entertainment company.

Мозговой штурм

Baby Einstein Baby Newton Fun with Shapes

А название интригует мгновенно и бесповоротно. Надо признать, что буйная фантазия может нарисовать просто таки эпохальные полотна на тему двух светил науки, указанных в названии. Мне почему-то представлялся эдакий файтинг, где уважаемый Эйнштейн корректировал бы ландшафт лица не менее уважаемому Ньютону, скажем, сборником трудов по теории относительности, а Ньютон отстреливался бы от этого безобразия, на манер распоследнего кемпера, яблоками, делая точные headshot'ы. После чего поверженный Эйнштейн тихо и мирно уходил бы в угол склеивать ласты и отбрасывать коньки, бормоча себе под нос нечто вроде «Кажется, я умер. Относительно вас». Но это, как вы понимаете, были мечты. У жизни свой взгляд но вещи и, как ни загадывай, она все равно найдет хотя бы один маленький пунктик, который вы не предусмотрели, и сделает все именно по нему, т.е. по-своему.

__Наша справка:__ Разработчик Baby Einstein Company (www.babyeinstein.com) Издатель Disney Interactive (www.disneyinteractive.com) Жанр игры For Kids. Дата выхода. 07-03-2003 Требования P-266, 32MB RAM, 2MB Video Рейтинг 4,0



Вот так и оказалось, что данная игрушка имеет такое же отношение к мордобою, как, скажем, дельфин к рыбам, как нет ничего общего ни с игровым творением, ни с жестокостью—основным элеменом многоих игр Почему?

Ну, возможно, второй факт можно объяснить тем, что игрушка это детская, т.е создавалась для таких забавных низкорослых существ, которые еще не доросли до уровня клавиатуры, но уже вовсю мешают взрослым работать за компьютером в Unreal или Quake Они уже тянутся туда, но сами понимаете, подпускать их к этому элементу любой игрушки может только настоящий герой Остальные пекутся о детской психике, поэтому сначала заставляют детей с помощью компьютера познавать мир и всячески созидать.



Данная игра по-настоящему удивляет Казалось бы, что все в этом мире уже изобретено, а эра тотального плагиата идей и способов их реализаций уже стала нормой жизни, а не позорным фактом Игра встречает нас простенькой и веселенькой музыкой, уже на этапе инсталляции Напрочь игнорирует тот скромный факт, что Россия—тоже страна и там, чисто теоретически, могут жить представители человечества, поэтому неплохо было бы в списке стран хотя бы обозначить ее присутствие, потом она скромно вытесняет каких-то 53 MB свободного места и приглашает нас использовать ее по назначению

Первое, что настораживает, это то, что игра сделана с использованием Flash-технологии Т.е. даже не так Это один большой Flash-мультик, который изредка прерывается, чтобы вы могли хоть как-то повлиять на события Прямо как реклама на нашем телевидении, которая изредка прерывается разнообразными фильмами Ладно, надежда не умирает, потому что известно, что и Flash-игрушка в талантливых руках может вырасти в настоящий шедевр Надежда все же умирает, когда мы сталкиваемся с главным меню Оно абсолютно непонятно не то что ребенку, но даже взрослому человеку Конечно, засунуть паззл в игру уже на этапе главного меню—оригинальная идея, но дети могут и не понять такой гениальности.

Наверху представлен ряд геометрических фигур, таких как квадрат, круг, треугольник, прямоугольник и сердечко(?) Последнему, настолько стыдно, что оно своим совершенно негеометрическим видом портит ряд столь упорядоченных фигур, что это сердечко даже не активно Другие фигуры, как ни странно тоже Видно это акция всеобщего протеста Сделать выбор чего-либо в главном меню, да и во всей игре вообще, можно не кликнув на объект, а подержав около него мышку некоторое время Неужели разработчики думали, что ребенок не знаком с понятием кнопок на мышке и решили не шокировать его их присутствием?

После выбора одной из фигур случается следующая аномалия Нам показывают набор картинок, каких-то странных метаморфоз, создается эффект просмотра очередного MTV'шного видеоклипа, где картинки не связаны друг с другом смыслом и мелькают так быстро, что запоминаются только случайно или интуитивно Так и здесь, картинки сменяют друг друга и единственное, что можем сделать мы, так это остановить это слайд-шоу Потом приходит осознание, что все картинки, пробежавшие мимо, так или иначе состоят из той фигуры, которую мы выбрали вначале Т.е апельсин—это, в принципе, круг, а дом—большой квадрат, если присмотреться. По идее это должно было развивать образное мышление, но, как выяснилось, больше развивает фантазию и смекалку Еще нам пытаются тренировать память, называя имена тех предметов, которые демонстрируют. Жаль, что проверить, есть ли у вас склероз или вы знаток большинства слов, нет никакой возможности Вы просто запоминаете слова, а в качестве проверки вам показывают те же картинки, но правильный ответ—называют! На секунду позже Вряд ли ребенок сможет ответить так быстро.

Есть еще возможность составить свой фотоальбом и свое слайд-шоу, чтобы ребенок с каждым разом познавал мир эффективнее. Имеется игра, где картинку нужно заполнить недостающими элементами Но этих элементов на картинке недостает так откровенно и нагло, что не заметить, куда именно ткнуть мышкой, может, разве что, только слепой ребенок

Вот и все, что дает нам эта игра. Простейшие паззлы и почти ноль интерактивности. Теоретически тренируется память, воображение и пополняется словарный запас, практически, мы смотрим неплохой Flash-мультик Казалось бы, полная одноразовость продукта? Вот тут игра удивляет нас в последний раз, но капитально В меню есть специальная инструкция для родителей по использованию этой игры Понимаете? Изначально не предполагалось, что ребенок будет играть в это один Именно родитель должен был исполнять роль главного меню, интерактивности и прочего Родитель—ведущий, ребенок—ведомый, а игра просто средство контакта между ними Одним словом, это игра для самых маленьких, для микроскопических еще детей, которых просто нужно научить простейшим вещам А виртуальные картинки, все же, проще в обращении и безопаснее своих реальных прототипов Малышам пользу принесет. Можете не сомневаться

Star



КИНО

окончание «возвращения короля»

Питер Джексон, славящийся своим нежеланием прерывать фильмы трилогии «Властелин колец» в тех местах, где заканчиваются книги-первоисточники (на это у него есть множество уважительных причин, но все же), на очередной истеричный вопрос фанатов Толкина ответил «Да, «Возвращение короля» закончится там же, где и книга Довольны?» Фанаты оказались довольны, равно как и мы

киноверсия «джетсонов»

Режиссер отлично идущей в американском прокате комедии «беспорядок в доме»—Адам Шенкман—получил от кинокомпании Warner Bros предложение поставить полнометражную киношную версию популярного в 60-70 годах мультсериала «Джетсоны» (The Jetsons) Создатели этого сериала—Джозеф Барбера и Уилльм Ханна—возлагают большие надежды на Шенкмана, поскольку сами в 1990 году ничего путного сделать не смогли (вышедший фильм собрал лишь 10 млн долларов в американском прокате) и будут всячески помогать (то есть мешать) режиссеру своими советами

игровой композитор получает «оскара»

Впервые в истории композитор, писавший музыку для компьютерных игр, оказался причастным к получению «Оскара» Этим «пионером» стал Ченс Томас из HUGEsound, который сочинил звуковую дорожку к компьютерному мультфильму «Семейка Чабчабов!» (The ChubbChubbs!) компании Sony Pictures Imageworks Помимо «Оскара» эта короткометражная лента выиграла приз на Лос-Анджелесском Фестивале Короткометражных Фильмов, а также завоевала награду на Лондонском Фестивале Анимации и Спецэффектов Награду за мультфильм всегда получает режиссер «Семейки», Эрик Армстронг, однако делает он это неизменно от лица всей команды, в которую входит и Томас Ченс. Кстати, если вы никак не можете вспомнить, где же могли слышать музыку Томаса, то вот пара примеров саундтрек к Unreal 2 и помощь при создании оркестрового звукового ряда для трейлера Warcraft III, который шел в американских кинотеатрах прошлой осенью Кстати, на сайте HUGEsound (www.hugesound.com) лежит несколько треков г-на Ченса в формате MP3 и RealAudio

пол моккортни будет выступать под рубиновыми звёздами



Выступление бывшего участника легендарной "ливерпульской четверки" пройдет 24 мая на Красной площади в Москве, сообщили организаторы концерта Они отметили, что единственное российское выступление артиста пройдет в рамках мирового турне "Back in the world 2003" Шоу планируется провести для 50 тысяч зрителей, и только 8 тысяч мест на Красной площади будут "сидячими" Билеты на концерт будут стоить от 20 до 200 долларов

В Москву прибудут 20 грузовиков и 8 огромных экранов, которые будут вмонтированы в специально возведенные стены Организаторы также планируют вывесить дополнительные экраны за пределы Красной площади, чтобы "легенду мирового рока смогли увидеть не только счастливые обладатели билстов"

Организаторы выступления напомнили, что Маккартни неоднократно признавался в желании выступить в России и даже обращался с просьбой к генеральному секретарю ЦК КПСС Леониду Брежневу выступить на Красной площади во время московской олимпиады 1980 года

Предстоящее туре Пола Маккартни стартует 25 марта в Париже и продлится три месяца Его маршрут пройдет через города Испании, Бельгии, Великобритании, Нидерландов, Германии, Дании, Швеции, России и Ирландии

Заключительное шоу состоится в Глазго (Великобритания) 30 мая В ориентировочном списке композиций предстоящего турне организаторы указывают 33 песни, в числе которых - "Yesterday", "Back in the USSR", "Let it be" и другие знаменитые композиции, сообщает РТР

робби уильямс в ожидании пасхи и войны

По сообщениям британских СМИ, Робби Уильямс готовится записать песню, призывающую к миру в Ираке Название трека "Happy Easter (War is Coming)" (Счастливой Пасхи Скоро война) перекликается с хитом Джона Леннона "Happy Xmas (War is Over)" (Счастливого Рождества Война окончена)

Это будет пока лишь вторая песня, написанная Уильямсом единолично

Прослушать первую антивоенную песню бывшего участника группы Take That можно будет сразу после выхода сингла "Come Undone" На нем этот трек присутствует в качестве би-сайда

Кстати, это первая попытка Уильямса петь о политике Загвоздка только в том, что публично "протестовать" против военной агрессии он начнет только с 14 апреля (дата выхода сингла), в США по Ираку уже ударили Вполне возможно, что протестовать Робби придется уже над руинами Багдада.

эминем нанял двойника-смертника

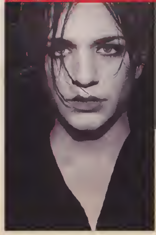
Американский рэппер Эминем нанял двойника Ему предстоит появляться на публике вместо музыканта и отправиться на тот свет в случае, если кто-нибудь захочет расправиться с знаменитостью

По информации Peoplenews, Эминем взял на работу двойника из соображений безопасности В последнее время он серьезно опасается, что станет жертвой тех, кого раздражают его творчество и растущая слава Поэтому 30-летний рэппер счел необходимым нанять на работу некоего мужчину, известного в среде шоу-бизнеса по кличке Particles Он настолько похож на Эминема, что на съемках видеоклипа новой композиции музыканта Superman заменил опаздывающую звезду Теперь двойник будет заменять собой артиста и в жизни, главным образом для того, чтобы спутать карты недоброжелателям и получить пулю вместо Эминема

Эта предосторожность очень обрадовала мать рэппера Дебби Матерс "Он мой сын, а мир вокруг так страшен", - заявила она. Стоит отметить, что звезды часто прибегают к помощи двойников, желая сбить с толку врагов и почитателей К примеру, певица Бритни Спирс воспользовалась услугами похожей на нее девушки с тем, чтобы отвлечь от себя внимание навязчивого поклонника, сообщает газета ру Латиноамериканская дива Шакира наняла двойника, боясь, что ее похитят колумбийские наркодилеры и потребуют выкуп



МУЗЫКАЛЬНО-ДЕПРЕССИВНЫЙ



Предлагаю сыграть в "русскую рулетку". Только по-особенному - но музыкальный манер. Разумеется, у каждого из наших читателей своё отдельное мнение на тему всяческих хит-парадов, чартов и списков. Но сейчас мы попробуем выделить и описать самых депрессивных музыкантов последних пяти лет. Не сомневаюсь, что попытка поставить под нужным градусом невменяемости кого бы то ни было из славных рок и поп-идолов покажется в той или иной степени проявлением ненужной предвзятости, но тем интересней будет это своеобразное исследование. Возможно, так мы даже сумеем проникнуть к ним в мозги. К вручению готовы два приза.

На банально почетное первое место рискну водрузить незабвенного Брайана Молко - лидера группы Placebo

Если присмотреться к Брайану повнимательней, то он вовсе не выглядит, как наркоман с чёрными кругами под глазами и яркими и сочными красными губами Он вполне милый мальчик, по крайней мере в свой единственный и последний приезд в Россию был именно таким - застенчивым, приятным, местами спокойным Но, справедливости ради, не выдержал до конца пресс-конференции - убежал куда-то, размахивая руками и показывая тем самым, что его тонкая психология не может выдержать напора бестактных вопросов журналистов

Брайан Молко родился в крошечной европейской стране под названием Люксембург Настолько маленькой, что объехать ее можно за пару часов В общем, развернуться широкой русской душе там негде Самое зелёное государство Западной Европы площадью 2 587 кв км и с населением примерно 400 тысяч человек в буквальном смысле является пупом Mother Europe, впрочем, возвращаясь к нашей теме - Брайан Молко забитым парнем тоже никогда не был - с эгоизмом у него все всегда было в порядке Кто ж знал, что из этого дохлого конца вырастет общепризнанный секс-символ, рок-идол и просто "герой-с-готическим-макияжем-и-печальными-глазами"?

Брайан один из тех людей, которые живут в отдельно придуманном мире В своем углу, пережи-



вая и пережевывая свои эмоции и чувства, которые в свою очередь никто понять не может Именно это и выливается на слушателей колкой, подчас страшной лирикой, где каждое слово - правда. Пережитая сейчас либо когда-то давно

Уколы взрослых - из детства, шрамы - из юности - всегда оставляют след на всю жизнь Свое подростковое разочарование Молко выразил в ставшей культовой песне Teenage Angst Лирика отражает то, что волнует любого подростка - впечатления от первых сексуальных опытов, эксперименты с наркотиками, притеснения со стороны "большого мира" "Я стал разлагаться с тех пор, как родился. Ничто никогда не идет по-моему"

Куча народу думает и высказывается по поводу недостатков Брайана Это и его бывшие подруги, и друзья, и одноклассники, господи, но кто не обгадит кого-нибудь из звезд от зависти хоть раз в жизни? Покажите мне такого! Честно - я сама в себя брошу камень и стану мальчиком! В конце концов, это даже приятно, когда тебя называют заносчивым, претенциозным, самонадеянным и провоцирующим Некоторые признавались, что испытывали "угрызения совести", избивая мальчишку, который был абсолютно неспособен себя защитить Оправдание было из разряда ординарных - он первый начал, мол, стремился зацепить и вывести из себя нарочно, не оставляя никакого другого выбора как стукнуть его по голове кулаком и пнуть локтём в грудь В общем, этот тощий выскочка получал изрядную порцию унижений за свой длинный язык Еще бы не снились Молко кошмары по ночам, основную тему которых составляют лица его одноклассников

Немудрено, что всё это отражается в его творчестве, как ни грубо это было бы сказано Да и нормально это кто-то о птичках, травке и цветочках поет, кто-то - лелеет маниакально-депрессивный синдром и воспевает всевозможные допинги

Музыка Placebo позволяет искать и находить в себе то, что поможет совершенно оправданно биться в судорогах Брайан Молко - искусный актер. Он может заставить вас поверить в то, что ему плохо - не стоит здесь говорить об искренности слез и воплей Но единственное, что он делает с полной отдачей - провоцирует вас на депрессию, на то, что всё - лишь иллюзия радости

По итогам анализа некоторых моментов жизни музыканта Брайану Молко вручается золотая копия таблетки запрещенного в США, но разрешенного в России антидепрессанта

МАНИАКАЛЬНЫЙ СИНДРОМ





* * *

Гораздо более закрытый человек, порой даже - магический, загадочный персонаж - Роберт 3D дель Найя (Robert 3D del Naja) фронтмен и бессменный руководитель бристольского трип-хоп-проекта Massive Attack о своём детстве распространяться особо не любнт, считая этот период своей жизнн - тайной, и больщим-больщим секретом Но судя по тому, какую музыку он пищет и какие рисунки создает - нормальным этого человека в сиетсме координат общественной разумности назвать можно с огромной натяжкой Идея создання группы принадлежит ему, мысль о постоянной концепции и офорьлении звучання коллектива - тоже Постоянно погружаясь в страшной глубины етсреоволны он хочет затянуть вас вместе с собой, показать - насколько это невероятно. То, что может чувствовать один единственный человек Как тихос, мирнос, но очень напряженнос счастье Так и утрированную печаль, сопряжённую с проникновением в артерию н вены, в самые маленькие ссуды, в глаза, демонстрируя, что человеческое горе, несчастье, неприятности - это локальная конюшня с кучей навоза, колокольня в унмкальную высоту, плевок единственно возможной силы на максимальнос расстояние

Роберт - личность крайне разноплановая. Он ие только превоеходный музыкант и ди-джей, но и прнзнанный мастер граффити - многие его работы публнковались в журналах и на обложках аяьбомов группы. Онлайновая художсственная галлерея Eyestorm com ограниченным тиражом выпустила 112-страничную арт-кинигу "Fitting In" с рисункамн, фотографиями и мультимедна-оформлением от 3D (aka Robert Del Naja) Издано всего 150 экземпляров, из них только 50 доступны к приобретению "простыми смертнымн" по цене 600 долларов(!) - зато Каждая книга будет с автографом артиста, а все средства пойдут в британскос общество Красного Креста Остальные книги Роберт раздал друзьям, семье и коллегам.

3D занимаяся визуальным искусством с 80-х годов, еще с тех времен, когда был в составе бристольской группы Wild Bunch, от которой впоследствии и отпочковались Massive Attack

Однако не всё так чудесно н светло И это тоже в порадке вещей, за знаменитостями наблюдают пристальней н чаще, чем того хотелось бы Сомневаюсь, что полиция занялась бы каким-ннбудь папиком, разглядывающим порно-сайты так плотно, как взялась за 3D. Роберт дель Найя подозревается в храненнн наркотиков и посещении сайтов, содержащих детскую порнографню 25 февраля в доме музыканта в Бристоле был пронзведен обыск, в результате которого полнция взяла на исследование персональный компьютер Роберта н какую-то подозрительную субстанцию, напоминающую наркотик Никаких обвиненнй музыканту не предъяалено, в настоящий момент он отпущен под залог Роберт настаивает на своей невиновности "Я никогда в жизни ие носещая порнографические сайты, - говорит музыкант - Я открыт для сотрудничества с полицией н прошу не делать скоропалительных выводов Я верю, что скоро все прояснится".

Напомним, что Роберт является одним из активных участников акцнй протеста против вхождення Велнкобританни в антн-нракскую коалнцию Музыкант неоднократно в резкой форме выражал свои политические взгляды и участвовал в многотысячном марше мира 15 февраяя А если верить Тому Йорку, солисту мегаизвестной группы Radiohead, такая активность не остается вне поля зрения британских спецслужб

Пожалуй, самой верной оценкой ситуации является собственнос высказывание 3D о новом адьбоме Massive Attack, уж оно-то безупречно характеризует как ситуацию, так и глобальное положение в мире "—Независимо от того, насколько Вы тщательны, независимо от того, как много устройств безопасности находится на Ваших окиах, Вы оставите одно нз них незащищенным - все могут и узнают все о Вас н будет действительно негде спрятаться"

К слову - поклоннники группы могут увидеть музыканта на живом шоу в Москве 18 нюня А самому Роберту - книжка "Этика поведения человека прн неадекватном восприятии действительности". В кожаном переплетс

Юля ПРОХОРОВА

Новые ритмы зарубежной эстрады: станцуй со мной, растряси ягодицы



Erosure
Other People`s Songs

Помните двух придурковатых парней, одетых в солисток супер-группы ABBA, изображающих страсть на мотороллере в серебристых костюмах, с волосами нкже талии, в шокирующнх нарядах? В таком обличье наверняка помнлте, точно-точно А вот теперь они выпустили новый аяьбом Кем-то долгожданный, кем-то нет, кто-то обхает его на чем свет стоит, не подумав, что иа пластинке действительно может быть что-то стоящее

В конце января дуэт сдобрился на новый альбом Добротный, электронный но с песнями - других людей, что становится вполне понятиым благодаря нвзванию, тщательно выведениому на обложке диска. Альбом полностью состоит из каверов, вы не ошиблись Казалось бы - пора уже за три года своего добра понасочнянть, ан нет - интересней ребятам работать с чужими мелодиямн и лирикой, а иикак ие со своей Забавляет их это, разаяекает, иа подвиги дальнейшие двигает - неудивительно, приятно ведь просмотреть на реакцию людей, которые играли это песни оригинаяьно. Кроме того, сборы с предыдущих пластинок группы были настолько малы, что не позволили дальнейшие самостоятельные релнзы из персонального творчества , а может, просто адохновення не хватияо, кто знает Однако парнн явно рассчитывают забраться повыше, на самый пик хит-парадов, надеясь на все еще бешено носящнйся в воздухе успех от сорокопяткн "ABBA - Esque" Стоит иапомнить, что последним альбомом ансамбля был CD трехгодичной давности "Loveboat"

Энди - иницнатор нынешнего проекта Erasure. Он хотел заниматься этим единолично, без какого бы то ни было участия своего вечного сопровождающего Винса. Даже несмотря на личные проблемы - он хотел делать это в однночку, без всяой посторонней помощн Но изначально непредполагавшееся участне старика Винса повернулось в Эиди лицом н тот стал полноправным вторым участником проекта Послушайте, вдруг понравится

Moloko
«Statues» 2003, Echo

Пожалуй, это все-таки больше долгожданный диск, вкусный, который можно легко слушать наедине с самим собой, залихватски отплясывая под молочные ритмы, сваренные в сахаре Очень успешнос творение британского дуэта очарует вас на первых же минутах прослушивания Ещё бы - по сути, это POP-идеал, та самая мерка, по которой стоит делать популярную музыку так, как если бы она была королевским мороженым Вроде бы н заурядность, но очень яркая, сочная, плотная.



Очень сильно напрягшись, можно назвать стиль Moloko трип-хопом Семь лет назад, как только дуэт начал появляться в Россни, они были воспрнняты как что-то несерьезнос и смешное Да это, в принципе, норма - ведь тогда все упивалнсь Massive Attack н Portishead Ну что, ну упивались, было дело, так ведь какая красота-то быва, не грех ведь Теперь же старикан ушли в иебытие, даже разродившись новыми дисками

Самое замечательнос в Moloko - это вокал. Настоящий, красивый и непошлый женский голос, который вроде бы н похож на все голоса сразу, но в то же самос время есть в нём что-то животное, мяукающее, облизывающе-приятнос Да и ритм и мелодика в треках настолько хорощи, что не стоит ругать их даже под воздействием алкоголя, надо быть добрее и не растрачивать энергню в глупый язык, а вкладывать в мышцы и деловнто отплясывать

Вот сейчас скажу что - "Statues" - аяьбом, который войдёт в учебники будущего Будет, знаете ли, такая книга как "Историям мировой поп-музыки", где точкой отсчёта успеха группы будут считать умную "Fun For Me" и супертанцевяльную "Sing It Back".

Самый приятный трек на пластнике - чавкающий н громыхающий диско-кит "familiar Feeling", можно даже назвать его поцелуйчатым - он присасывается к вашему мозгу и вы никак не можете нзбавиться от иалипших на небо слов песни.

Срочно, срочно покупайте!

Ледовый пилотаж

Barbie Sparkling Ice Show

Загадка: блондинка с серыми глазами, от которой тащится куча народа? Нет, это не Бритни Спирс. Это Барби. Перед нами очередная игра из серии «Барби», на сей раз посвященная популярнейшему среди американских домохозяек фигурному катанию.

__Наша справка:__ Разработчик Mattel (www.mattel.com) Издатель Vivendi (www.vugames.com/vug) Жанр игры: For Kids Дата выхода 13-11-2002 Требования P2-266, 64MB RAM, 8MB 3D Card Рейтинг. 6,0



Введя свои Ф И О., мы попадаем иа экран выбора катков Изначально доступен только один—остальные откроются позже, за наши заслуги Зайдя на каток, мы выбирвем одну нз трех героинь, уровень сложности, стиль поведения—и отправляемся поражать людей красотой и грацией. Об игровом процессе можно сказать немногое—есть каток, есть Барби, есть индикатор скорости и есть полоса маршрута с чекпойнтами Цвет полосы показывает нужную скорость, а чекпойнт (в виде снежники нв льду)—место, где наша героиня совершит фигуру высшего пилотажа (точнее, танца). Сначала мы пробегаем тренировочный забег, и если он прошел удачно—то следующий звбег будет уже показательным Если нет—не бедв, прокатимся еще разок

Показательный пробег мало отличается от тренировочного: тот же каток, тот же маршрут, те же чекпойнты Отличие в том, что нам дадут выбрать героине платье, расставить вокруг катка пару декораций и покрасить лед в какой-нибудь умопомрачительный цвет Если мы и здесь показали себя нв высоте, то можно переходить нв другой каток в другой местности



Графика в игре симпатична, но ие более того, музыка не напрягает—зато немного напрягает голое самой Барби, постоянно комментирующей нвши действия Впрочем, детям должно понравиться В целом создается благоприятиое впечатление, если бы не одно «но»—такое впечатление, что игру делали для детей заторможенных в развитии Как уже упоминалось, в игре есть различные уровни сложности—целых три Первый—нам позволено регулировать скорость героини стрелками вверх-вниз Второй—мы можем рулить! И третий—на чекпойнтах можно нажимать пробел—чтобы сделать фигуру. Впрочем, игра рассчитана на категорию детей от 3 до 5 лет, но все же...



Тем не менее поиграть в «Barbie—Sparkling Ice Show» приятно—расслабляет, а главное ие напрягает Никаких боссов с кучей жизни или головокружительных пируэтов в воздухе—просто катаемся, периодически делая какой-нибудь тройной тулуп или разворот на 90 градусов (в зависимости от стиля) В общем, такая милая детская игрушечка—как рождественские сказки, с непременным хэппи-эндом

Saimon Gray


КОНАН II
БИТВА АРИМАНА
Новый диск
wanadoo
TIMEGATE

IGI 2: Covert Strike.



Окончание.
Начало на странице 8

Начало на странице 8

Миссия 11 –
The Airfield –
Уходя, гасите всех!

Маша-растеряша по имени Як Прибой потерял не только лимузин, но и целый вертолёт Он привезёт вас на заброшенный аэродром, где стоит его бывшая собственность. Дело за небольшим - вынести это крысиное логово вместе с полусотней солдат

Бегите к главным воротам и выстрелите в замок, а можете и в камеру, чтобы не мешала Заходите и убейте в сторожке охранников, а также тех, кто прибежит на шум

Отправляетесь к радиовышке, но пока не входите, а осмотрите два сарая напротив Откройте дверь любого понравившегося и встаньте у двери Приготовьте снайперскую винтовку и снимите солдата с вышки. На шум отреагируют ребята внутри радиоузла, которые начнут появляться из дверей, как тараканы, бегущие на свет Застрелите сначала камеру, а затем неприятелей Постарайтесь произвести как можно меньше шума

Входите в радиоузел и поднимитесь наверх. Разворотите радиопередатчик и спускайтесь вниз В комнате на первом этаже используйте компьютер, чтобы выключить камеры на две минуты

Теперь выскакивайте из радиоузла и бегите к зданию номер 3. Мимо сторожки охранника лучше проползти Заходите в здание и заползите под машину Перед вами два солдата, точнее их ноги Заколите или застрелите их, но беззвучно Поднимайтесь ползком по лесенке наверх, где о чем-то мечтает третий солдат Подкрадитесь к нему как можно ближе (возьмите с полки пистолет с глушителем) и застрелите его

Склад Прибоя - это настоящий рай для Рэмбо и прочих поклонников массовых баталий Заберите амуницию для вертолёта, а также столько оружия, сколько сможете унести Выходите во двор и возвращайтесь в радиоузел Опять выключите камеры и отправляйтесь к заправке для вертолетов.

Застрелите солдата у генератора, а также того, который выскочит из сторожки Откройте ворота и подайте напряжение на топливный насос Теперь подойдите к баку с топливом и начните заправку вертолета СОХРАНИТЕСЬ!

Как только начнется заправка, над аэродромом появятся два вертолета с самыми буйными спецназовцами, которых вы когда-либо видели Заправка продолжается две минуты и сорок секунд, в течение которых вы должны не погибнуть. Спецназ появится вооруженный до зубов, включая базуки, ослепляющие гранаты и прочие спецсредства Единственный шанс - это спрятаться как можно лучше и тянуть время Где вы будете это делать - вам решать (я отдаю предпочтение складу Прибоя, там оружие всегда под рукой), а настоящие Рэмбо могут попытаться вырезать спецназ.

По истечении двух минут садитесь на вертолет и приготовьтесь к аду



Миссия 12 –
Zaleb's Stronghold –
Путёвка в ад

Миссия начинается с того, что вы летите на угнанном вертолете, и в вашем распоряжении пулемет Minimi (не путать с любимцем доктора Зло) Под вами солдаты с базуками, которые, как и вы, пробираются к маленькой базе в горах Ваша задача не дать им этого сделать На своём пути вы встретите отчаянное сопротивление, поэтому поливайте врагов из пулемёта, не жалея патронов. Стреляйте по бочкам с топливом, чтобы причинить наибольший вред и разрушение Особенное внимание уделите самой базе, так как, прежде чем сесть, Прибой сделает два круга почёта Застрелите как можно больше противников, потому что убить их вам все равно придется

Когда вертолет сядет, нажимайте на клавишу, чтобы покинуть вертолет Убейте всех, кто попытается пробраться к радиовышке слева от вертолета Бегите к дальнему дому и зачистите его сверху донизу. Убейте Залеба, но будьте осторожны, так как он ходит с пулеметом Заберите чемоданчик Залеба и возвращайтесь в вертолет

P.S. Эта миссия может стать настоящим испытанием вашей боевой смекалки, и чуть ли не единственной, где массовое мочилово будет только приветствоваться

P.P.S. Не обращайте внимания на то, что задания остались невыполненными после того, как вы убили Залеба и забрали чемоданчик Возвращайтесь к вертолету, и миссия будет засчитана.

Миссия 13 –
Showdown at the Docks –
Первым делом – самолёты

Вы покинули Ливию и перебрались в самую красную из всех стран - Китайскую Народную Республику Ваша главная цель - угнать суперсекретный экраноплан - произведение нашего военного комплекса.

Прежде всего, заколите охранника, стоящего к вам спиной Теперь спрячьтесь и застрелите второго солдата, который гуляет неподалеку Идите налево, но не заходите в ворота, а обойдите здание справа до двери, над которой висит автоматический пулемет. Выждите момент и откройте замок на двери Входите и падайте на пол, одновременно стреляя в голову солдата Застрелите всех, кто появится из двери, но не поднимайте шум. Теперь заходите в дверь и обыщите офисы на предмет компьютера с базой данных Когда получите доступ к базе, то Аня дает вам следующие задания

Выходите из здания тем же путем, что и пришли Бегите между контейнерами и застрелите патруль, а заодно и охранника у ворот Не дайте им нажать на кнопку тревоги.

Отправляйтесь к воротам в самом левом конце доков Откройте замок, когда на вас не направлен пулемет, и заходите на территорию Спрячьтесь за контейнерами и подождите, пока патруль отойдёт на безопасное расстояние. Оббегите большое здание и найдите лестницу, ведущую наверх Поднимитесь на крышу и застрелите снайпера на крыше. Теперь прострелите стекло на крыше и спускайтесь в здание. Убейте тех, кого встретите Спускайтесь вниз и выходите к генератору на улице Запустите генератор Выходите с территории и направляйтесь к большому крану справа

На крае стоит солдат, которого можно застрелить или заколоть. Поднимитесь на самый верх крана и запустите его Кран проломит стену, ведущую к доку с экранопланом Спускайтесь вниз.

Входите в пролом и поднимайтесь в здание напротив Если вас встретит охрана, то можете её положить со спокойной душой В здании обыщите офисы и отошлите данные Ане СОХРАНИТЕСЬ!

Появится ваш старый приятель - Роберт Квест, который решит вас убить Плохая идея! Как только закончится видеоролик, заколите ножом ближайшего солдата и выхватите у него оружие Убейте всех, включая Роберта (с первого раза это у вас может и не получится)

Всходите на борт экраноплана и отправляйтесь в путь.

Миссия 14 –
Island Assault –
Остров Невезения

Главное запомните, что первая же тревога будет означать конец миссии, так что будьте осторожными, не шумите попросту

Вылезайте из болота и вооружитесь штурмовой винтовкой под названием AUG Застрелите солдата на холме справа Это привлечет внимание патруля, который вы с лёгкостью можете отправить к праотцам

Бегите к тропинке в леске слева Аккуратно и быстро застрелите двух патрульных у будки и поднимайтесь на холм слева Заползите на самый верх и проползите почти до самого конца холма Приготовьтесь к стрельбе - быстрой и прицельной Сначала застрелите тех, кто ближе всего к кнопке, а затем и оставшихся солдат. Когда с ними будет покончено, спокойно спускайтесь вниз и заходите на базу. Отключите генераторы для радаров Их два и после их выключения становится очень тихо Выходите с базы В палатке слева есть Драгунов, но его можно и не брать

Поднимайтесь на холм справа и займите позицию таким образом, чтобы вам была видна кнопка тревоги в оптический прицел Застрелите солдата с базукой у палатки, а также тех трёх-четырех охранников, что гуляют рядом

Теперь аккуратно проберитесь к полевой базе и заходите на нее Убейте охранника у входа и найдите радар Сломайте его и убирайтесь с базы.

Бегите к третьему заданию, помеченному на карте С вами в прыткости будет соревноваться целый отряд десанта, прилетевшего на вертолёте Можете убить их, а можете просто обогнать бойцов невидимого фронта и сломать передатчик Оба пути имеют свои приятные нюансы

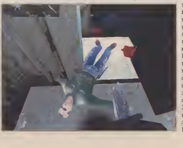
Миссия 15 –
Air-Strike –
Живая мишень

Вы находитесь в горах, а прямо под вами вооруженный до зубов полк китайских солдат, охраняющих SAM - говоря нормальным языком, установку "земля-воздух". Вам надо запеленговать установку, чтобы её смог разнести истребитель союзных войск

Спускайтесь вниз с горы через лощину заросшую лесом Проберитесь к установке и вытащите Laser Designator Используйте его на установке (держите клавишу до тех пор, пока все цифры не станут нулями) У вас есть 20 секунд, чтобы унести ноги от мишени, желательно бегите вверх, в горы СОХРАНИТЕСЬ!

Когда установка взлетит на воздух, приготовьтесь к тому, чтобы бежать изо всех сил Заберитесь повыше на гору и бегите на запад, так чтобы солдаты на дороге вас не заметили Когда пробежите солдат, спускайтесь вниз и поднимитесь на холмик пониже. Бегите на юг к месту, откуда вылетит первая ракета по истребителю У вас мало времени - третья ракета взорвет самолет, и миссия будет провалена

Держитесь ближе к озеру и застрелите двух солдат на своем пути Теперь быстро бегите на холм, чтобы истребитель смог запеленговать вторую установку Убейте всех, кто станет между вами и второй установкой Не спешите, но помните, что времени мало Когда проберётесь ко второй установке, то достаньте Laser Designator и запеленгуйте ее У вас опять есть всего 20 секунд, чтобы не попасть под дружеский огонь После того как



Полное прохождение



установка будст взорвана, бегнте вверх на гору, к месту, куда вам сбросили оборудование. Вокрут ходит патруль, ио вы можете взбежать встречн с ннм и спокойно забрать свои вещи. Место пропустить невозможно, так как там дымит красиая сигнальная ракета.

Миссия 16 –
The Ancient Temple –
Секреты старого замка

У вас появилась новая винтовка M821-T - милая вещица, да еще и две дюжины патронов к ней. Первым делом проверьте ее в действни и застрелите всех снайперов на башнях. Термосканер, встроенный в винтовку, должен вам сильно в этом помочь.

Пока воет сирена, можете пострелять в охрану, особенно в тех, у кого базухи в руках. Спускайтесь вниз и заходите в ворота храма. Проберитесь наверх в башнн с убиенными снайперами. Идите налево, чтобы выйти на мостик, идущнй по периметру стены. Аккуратно пройдите по нему и запрыгните на деревянную конструкцию, ведущую вниз, в соседний дворик.

С конструкцнн можно запрыгнуть на стену н пойтн влево до охраниика, стоящего у ящнков напротив палатки. Застрелите его и спускайтесь на землю. Проберитесь к ящнкам у входа в следующий дворнк. Выждите момеит, когда охраннники отойдут вглубь двора н входите в ворота.

Идите к зданию под номером три и застрелнте охрану. Берегитесь камер! Быстро заходите в здание и вырубите систему охраны. Выходите из здания и прошмыгните к зданию номер четыре. Найдите компьютер и перепрограммируйте спутниковую аитенну. Выходите на улицу.

Рядом наяодится вышка, на которую вам и надо забраться. Здесь есть шнур, по которому вы сможете проехать в следующий двор.

Аккуратно спуститесь виз и убейте охранников. Главная дверь в храм - это тупик, поэтому не тратьте попусту время. Обойдите храм и иайдите деревяиные мостки, ведущие наверх. Забирайтесь по ннм н убейте двух охранников на балконе. Перебирайтесь иа балкон. Теперь вам иадо найти вход в храм. Дверь ничем ие отличается от обыкновенной облнцовки, поэтому оббегите балкон по перимстру, и когда загорится иконка дверн, не прозевайте её. Заходите в логово зверя по имени генерал Ксинг.



Миссия 17 –
Secret Weapons Lab –
Китайский спецназ в действии

После трогательной сцены гибелн вашего бывшего начальника, генерала Уайта, вы свяжстесь с Аней н получнте новое задание. Помните, что вы находитесь в самом логове зверя, а знвчит, думайте дважды, прежде чем что-то предпринять.

Подождите, пока два охранника отойдут на безопаснос расстояние, и проберитесь в комнату впереди - что-то вроде казармы для солдат. Комиата с чертежами находится рядом - это несколько тумбочек с выдвижными полками. Когда солдаты пойдут ив свой очередной круг, начните шарить по полкам; если не успеваете, раньше, чем охрана начнет возвращаться, просто лягте на пол за столом и переждите.

Когда получите чертежи, то идите через казарму вперед в комнату с передатчиком и камерой в углу. Еели камера начнет вас засекать, просто присядьте за передатчиком, а затем повторите попытку послать сигиал.

Теперь подождите, пока охрана уйдет в другой конец этажа, и выходите из комнаты в правую дверь. Быстро перемахивайте через перила и спрыгивайте на постамеит с Буддой на первом этаже. Ложитесь на живот и ползите налево, прямо под постаменитом открылся секретный вход в поземную лабораторию. Входите.

Бегите по туннелю н застрелите двух солдат у первых ворот. Откройте ворота и вооружитесь своей любимой винтовкой с термосканером. Идите вперед и расстреляйте солдат у машины в туннеле. Затем бегите к воротам, ведущим прямо к лаборатории. СОХРАНИТЕСЬ!

Попытайтесь открыть ворота, так чтобы вас не засекла камера или охрана. Если не получится, то застрелите веех, но предварительно спрячьтесь, иапример, за кучей ящиков слева. Там вас они не достанут.

Когда сирена выкаючится, выходите из своего укрытия н идите с правой стороны лаборатории в открытые ворота, ведущие к стоянке грузовиков. Откройте замок на последней дверн н выньте оружие с глушителем. Застрелите охрану в комнате. Их там не очень много.

Пройдите через комнату и аккуратно выходите в главный зал лаборатории, где работают люди в белых халатах, но все как минимум с "узи" в кармане. Проползите налево от дверн и запрыгните чуть выше. Проберитесь к закрытой двери и нажмите киопку, внутри вы увидите вожделениый компьютер. СОХРАНИТЕСЬ! Загрузите в него данные об оружие и приготовьтесь к отчаянной борьбе за жизнь.

Появится Ксниг (как раз тогда, когда вы про него уже стали забывать). После его пламенной речи застрелнте его и двоих охраннников. Но это еще не победа. Быстро развернитесь и спрячьтесь за компьютером - сейчас появится спецназ, злой и китайский. Главное - стреляйте на поражение, когда они начнут ломиться в дверь, броиированное стекло должно вам помочь держать оборону. Если дело совсем дрянь, то можете поискать шприц с адреналином, но лучше не выбегать из комнаты, а то вместо медикаментов получите очередь в затылок.

Поупражняйтесь - и всё получится, главиое - не падать духом.

Миссия 18 –
Mission Control –
Саботаж

Помиите анекдот про пятьдесят тысяч китайцев, погибших при запуске первой ракеты? Так вот - это совершенная правда, только онн были не кочегарами, в служащими ракетной станцин, иа которую послали бравого вояку Дэвида Джонса, который их всех там благополучио вырезал. Вам предстоит повторить его подвиг.

Прежде всего снимите из винтовки всех, до кого сможете дотянуться, особенно снайперов. Откройте главные ворота с помощью компьютера н залезайте на соседнюю башню, чтобы нзбежать встречи с патрульным БТР.

Спускайтесь вниз н бегите нвлево к кустам. Застрелите охрану возле машины н тех, кто придст им на помощь.

Теперь бегите к воротам, через которые можно войти на территорию. Убейте солдата в сторожке н откройте ворота. Застрелите всех, кто будет мешать. Заходите в ворота и идите на склад слева.

Пробегите лабиринт из боеголовок, чтобы найти выход в следующий дворнк. Тут куча камер, поэтому глядите в оба - одно невернос движение, и вы погнбли. Поднимитесь в здание справа от вертолета на площадке и вырубнте радар. Теперь отправляйтесь в здание справа и вызовите ремонтника.

Спрячьтесь за домом, и подождите, пока появится человек в белом, и откроются ворота (иомер три нв карте). Забегайте в ворота и в здание прямо.

В комиате справа вырубите камеру и добудьте коды запуска из компьютера. Идите в главный зал и застрелите ннженеров и остатки спецназа. Бегите в комиатку справа и поработайте с компьютером, а затем повторнте операцию в комнатке слева.

Теперь вы услышите голос Ани, которая посовстует залезть иа крышу. Поднимнтесь чуть выше н выходите в дверь справа. Нв стеие должна быть красная лестница. Забирайтесь на крышу н найдите шнур, ведущий вниз на космодром.

Хватайтесь за шнур н съезжайте вннз. Приготовьтесь к последнему рывку перед фнннишной прямой.

Миссия 19 и последняя
– Missile Launch –
Первый китаец в космосе или история неудавшегося запуска

Вы на космодроме. Миссня начинается на крыше бункера. Аккуратно застрелите охрану под вами, а также тех, кто выскочит из бункера. Спускайтесь вниз. Идите к сторожке охраиника у ворот и нспользуйте компьютер, чтобы открыть ворота. Выходите н бегите мимо вертолетной площадки к сторожке слева.

Заползайте в сторожку и заколите охранника. Откройте с помощью компьютера ворота. Входите в ворота и застрелите четырёх, охраняющих топливо для ракет. Снимите двух снайперов иа стартовой вышке справа от вас, а то житья от них не будст.

Теперь подбегите к трубе с топлнвом и поверните веитиль. Всего вам надо повернуть ДВА вентиля, чтобы заправить ракету. Проверьте меню и убеднтесь, что вам зачлн заданне. Перед тем как покинуть дворик, застрелите через решстку охрану у входа на стартовую вышку.

Бегите к вышке и поднимитесь на лифте наверх. Застрелите оставшегося снайпера и пробегите по мостику к крыше ракеты. Поигрвйте с бортовым компьютером и возвращайтесь. Теперь вам надо отсоединить ракету от площадки. Ракета закреплена в трех местах, поэтому для ее освобождения надо поработать с ТРЕМЯ панелямн управления, которые расположены иа разных уровнях стартовой площадки. Отцепите ракету - каждая из трех панелей находится слева от мостка, соединяющего ракету и площадку. Помните, как только вы отсоедините первое стропило, то иа космодром прибудст спецназ с вертолетом и на БТР. Действуйте без паники, но решительно!

Когда выполните, то ещё раз посмотрите в задания и убедитесь, что вы готовы к последним двум заданиям. Поднимайтесь на крышу площадки.

К этому времеии большинство ваших врагов уже собралось под площадкой, а кое-кто уже бежит вверх по лестннце к вам навстречу. Киньте десанту пару гранат, чтобы уменьшить их чиело. Теперь хватайтесь за шнур и прокатитесь к началу своей миссии.

Застрелите всех, кто будст рядом, н спрыгивайте на землю. Перебегите дорогу и отстрелите замок иа воротах. Бегите прямо по перимстру бункера и заверните за угол. Убейте десантннков, если они будут поблизости.

Откройте с помощью панели бункер. Забегайте и сразу же поработайте с панелью на входе. Когда дверь за вамн закроется, бегите вперед и закиньте гранату в комнату с пультом управления. Добейте тех, кто уцелеет.

Нажмите нв зелёную киопку на левой стене, чтобы опустите броню нв стекао. СОХРАНИТЕСЬ!

Теперь бегите к первой красной киопке и нажмите ее. У вас есть мннута, чтобы иажать на вторую н перебить охрану, которая появится из лифта. Еели есть граната, то киньте им до того как оии смогут выйти, еели нст, то просто расстреляйте. Нажимайте иа вторую кнопку и запускайте ракету.

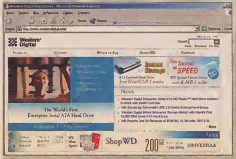
Наслаждайтесь заслуженным отдыхом, пока ваши соратники порешат остатки китайского спецназа. Ах, да, чуть не забыла - летайте ракетами типа "Прогресс", так оио надёжнее!

Удачи!

Smart Girl

Революционный диск

В нашей газете мы стараемся рассматривать самые последние новинки в мире быстроразвивающейся IT индустрии. На данный момент эта область мировой промышленности развивается наиболее быстро. Взять хотя бы рынок графических ускорителей, где буквально каждые полгода обновляется модельный ряд видеокарт. Процессорный рынок развивается не так стремительно, но тем не менее закон Мура продолжает действовать, и каждый год мы имеем все более и более производительные процессоры. Но наименее быстро развивающейся отраслью IT индустрии является рынок накопителей информации, проще говоря, жестких дисков. Здесь, к сожалению, обновление модельного ряда происходит не так быстро, как у процессоров или графических ускорителей.



Вообще, на сегодняшний день подсистемы ввода/вывода (I/O) являются наиболее "слабым" местом настольных ПК, серверов и рабочих станций. Мы часто жалуемся на слишком "медленную" память, хотя если сравнить скорость обмена данными основной памяти (RAM) со скоростью считывания и записи данных на дисковом накопителе, то основная память выглядит просто высокоскоростным кэшем по сравнению с "медленным" жестким диском.

Сейчас жесткие диски с интерфейсом IDE имеют скорость вращения 5400 оборотов в минуту, как и пять, шесть лет назад, хотя в последнее время широко стали распространяться диски со скоростью 7200 об/мин. За последние несколько лет уменьшилась цена на дисковую память и увеличился срок работы жестких дисков. Также значительно увеличился их объем.

Еще одним путем повышения производительности стало увеличение кэша или буфера на диске, которое позволяет уменьшить время выполнения различных операций. Но, к сожалению, в этой области достигнуто за последнее время не так много. И поэтому производители "винчестеров" в изготовлении новых моделей делали упор в первую очередь на увеличение объема и большого числа оборотов (7200) и только совсем недавно, с появлением дисков с 8Мб кэшем, размер буфера (buffer size) стал коммерческим критерием.

Компания Western Digital стала первой из тех, кто реализовал возможность приводов с 8Мб кэшем на жестких дисках класса desktop. После большого успеха этих дисков другие производители, такие как IBM, Maxtor и Seagate вышли на рынок со своими моделями IDE дисков с 8Мб кэшем.

Используя свое преимущество во времени, Western Digital создает жесткий диск Caviar Special Edition (8MB buffer) с повышенной надежностью, который на рынке стал хитом продаж, но Western Digital не останавливается и пытается упрочить свое преимущество.

Переход на новый интерфейс Serial ATA, который обещает ускорить обмен данными и увеличить производительность, проходит не так быстро, как хотели бы пользователи. Это обусловлено тем, что производители "винчестеров" не видят необходимости в ускорении процесса внедрения из-за недостатков Serial ATA контроллеров в большинстве систем.

И вот вместо того чтобы сконцентрироваться на выпуске новой серии жестких дисков Serial ATA, Western Digital делает еще один шаг вперед и объявляет о выпуске первого в мире "винта" с интерфейсом Serial ATA, имеющим скорость вращения 10000 оборотов в минуту под названием Raptor WD360.

Сегодня у нас есть возможность оценить этот новый революционный продукт компании Western Digital.

Raptor WD360-версия для настольных систем или предприятия?

WD Raptor интересен в первую очередь тем, что обладает характеристиками как настольной системы, так и уровня предприятия (enterprise-class). Жесткие диски с частотой вращения шпинделя 10000 об/мин до сих пор были зарезервированы прежде всего для решений уровня предприятия или рабочих станций высшего класса (high-end), где используются довольно дорогие жесткие диски с интерфейсом SCSI, но сравнительно с ними решение с Serial ATA стоит дешевле. К тому же небольшая емкость диска - 36 Гб - приблизительно соответствует дисковым подсистемам в настольных системах. И в довершении всего Western Digital обеспечивает 5 лет гарантии и 1200000 часов работы.

Прежде всего нужно понять то, что Raptor - это не версия Caviar Special Edition (8MB buffer) с частотой вращения 10000 об/мин. Увеличение частоты вращения до 10000 об/мин, дается не так просто, потому что увеличивается трение, выделяется больше тепла и быстрее происходит разрушение, "стирание" трущихся поверхностей, а это, как вы понимаете, в первую очередь отражается на надежности. К тому же на свои предыдущие жесткие диски Western Digital давала трехлетнюю гарантию. И становится очевидным, что на основе IDE технологии WD вряд ли смогла бы реализовать этот новый проект.

Все становится на свои места, если вспомнить, что несколько лет назад Western Digital прекратила исследования и разработку SCSI дисков с частотой вращения 10000 об/мин. Тогда у WD была возможность выпускать SCSI диски с такой частотой вращения и длительной гарантией, но плотность "блинов" в жестком диске была не такой высокой, как сегодня, и к тому же емкость и скорость буфера были недостаточными.

Поэтому Western Digital использовала свои старые SCSI проекты, скорректировала с новой технологией, увеличив плотность блинов (platters), усовершенствовав считывающие головки и разработав более быстрые буфера (buffers). Так же были улучшены алгоритмы упреждающей выборки. В конечном счете получился SCSI накопитель, только с интерфейсом ATA и меньшей стоимостью. Стоимость жесткого диска с интерфейсом SCSI, такой же емкости - 36 Гб - составляет порядка 200 долларов и выше, а Raptor WD360 стоит 160 долларов. Разница практически 20 процентов. Это довольно существенная цифра при покупке товара.

Таким образом Western Digital открывает новые перспективы развития дисковых подсистем.

Конкуренция

Как мы уже упоминали выше, Raptor является конкурентом не только дисков с интерфейсом SCSI, но и IDE и Serial дисков, использующихся в настольных системах.

Поэтому при тестировании конкурентами Raptor станут накопители со всеми вышеперечисленными интерфейсами.

Накопителей с интерфейсом SCSI два: это Maxtor Atlas 10K IV и Seagate Cheetah 10K.6, имеющие скорость вращения 10000 об/мин. В тестировании не использовались SCSI диски с частотой вращения 15000 об/мин, вроде Seagate X15, чтобы обеспечить честное сравнение.

Немного о Serial ATA

По неизвестным причинам возлагалось много надежд на недавно разработанный последовательный интерфейс Serial ATA. Ожидался существенный рост производительности, более высокая скорость передачи данных 150 Мб/с. Для сравнения у Ultra ATA 133 скорость была 133Мб/с. Но, к сожалению, ожидания не оправдались, в действительности скорость передачи данных в Serial ATA едва превышает 70 Мб/с и пока не имеет преимуществ по производительности.

Вот разъемы Serial ATA



Питание для жестких дисков SATA (Serial ATA) должно приходить со специальных разъемов с напряжением 3.3V/5V/12V от блока питания.

Еще одним козырем сторонников Serial ATA является форма исполнения кабеля SATA, по сравнению с широким IDE шлейфом.

Но только удобная форма соединительного кабеля не может служить решающими доводом перехода на другой интерфейс, хотя технологии развиваются и возможно со временем удастся достичь желаемых результатов, потому, что на сегодня IDE интерфейс уже начинает изживать себя, и улучшение качества передачи Serial ATA - это дело времени.

Развитие Serial ATA привело к тому, что на сегодняшний день многие про-

	Интерфейс	Скорость вращения (об/мин)	Размер буфера	Максиум Available Capacity	Протестированный размер	Размер блина
IBM Deskstar 180GXP	Ultra ATA 100	7,200	8	185.2GB	185.2GB	60GB
Maxtor Atlas 10K IV	Ultra320 SCSI	10,000	8	146.9GB	36.7GB	40GB
Maxtor DiamondMax Plus 9	Ultra ATA 133	7,200	8	200GB	80GB	60GB
Seagate Barracuda ATA V	Ultra ATA 100	7,200	8	120GB	120GB	60GB
Seagate Barracuda Serial ATA V	Serial ATA 150	7,200	8	120GB	80GB	60GB
Seagate Cheetah 10K.6	Ultra320 SCSI	10,000	8	146.8GB	36.7GB	40GB
Western Digital Caviar WD1200JB	Ultra ATA 100	7,200	8	120GB	120GB	40GB
Western Digital Raptor WD360	Serial ATA 150	10,000	8	36.7GB	36.7GB	40GB

от Western Digital

изводители материнских плат стараются обеспечить поддержку этого интерфейса, а так как практически все диски класса "Desktop" имеют интерфейс IDE , то производителям приходится поддерживать сразу все интерфейсы Компания ABIT сделала такой последовательно-параллельный (Parallel-Serial) контроллер, к которому можно подключать и интерфейсы UltraATA /100/133 и Serial ATA. Этот контроллер компания ABIT называет Serillel и поставляет в дополнительной комплектации со многими новыми материнскими платами
Этот адаптер хорошо себя зарекомендовал в различных тестах, но очень скоро Intel намеревается выпустить новые чипсеты 865 и 875, где будет встроена поддержка для двух каналов Serial ATA, устраняющих потребность во внешнем адаптере Serial ATA
Ну а пока на сегодняшний день одним из наиболее популярных и распространенных Serial ATA контроллеров является Silicon Image, имеющий чипсет SiI3112ACT144, поставляемый со многими материнскими платами В тестировании был использован именно этот контроллер компании Hypermicro

Несколько слов о тестировании

Если вы спросите о том, насколько процессор 3,06 Гц Pentium 4 увеличит производительность всего ПК, то можно посоветовать вам несколько тестов, которые покажут повышение производительности, но если вы зададите вопрос, насколько жесткий диск IBM Deskstar 180GXP повышает производительность ПК, то ответить на него будет сложнее.
Дело в том, что большинство синтетических тестов, которые применяются для тестирования CPU или GPU, не подходят для выявления повышения или понижения реальной производительности жесткого диска Результатом этих синтетических тестов становятся данные, которые легко получить - это время доступа и скорость передачи, а они не отражают реальной производительности диска в прикладных задачах, вроде Word, Exel, Photoshop
Только недавно появились тесты, которые реально отражают производительность жестких дисков на различных приложениях, это Winstone и SYSMark
Один из них - Winstone мы и использовали

Тестирование

Windows XP Professional Test	
Конфигурация оборудования	
CPU	Intel Pentium 4 3.06GHz (Hyper-Threading Enabled)
Motherboard	Intel D850EMV2 Intel 850E Chipset
RAM	2 x 256MB PC1066 Kingston RIMMs
Sound	None
Hard Drive	120GB Western Digital Special Edition 8MB Cache HDD Silicon Image SiI3112ACT144 SATA Controller Card Adaptec ASC39320 Ultra320 SCSI Controller Card
Video Cards (Drivers)	ATI Radeon 9700 Pro (128MB) - CATALYST 3.1

Время доступа и скорость передачи

Для тестирования времени доступа было сделано 25000 случайных запросов на обращение к диску и усреднено время, затраченное на обращение.

Сравнение времени доступа (Access Time)
Среднее число времени доступа в мс (меньше лучше)

Диск	
Maxtor Atlas 10K IV (36GB U320 SCSI)	7,4
Seagate Cheetah 10K.6 (36.7GB U320 SCSI)	8,0
Western Digital Raptor WD360 (36.7GB SATA)	8,3
IBM Deskstar 180GXP (185.2GB PATA)	12,8
Maxtor DiamondMax Plus 9 (80GB PATA)	12,9
Seagate Barracuda Serial ATA V (80GB SATA)	13,0
Western Digital Caviar WD1200JB (120GB PATA)	13,7
Seagate Barracuda ATA V (120GB PATA)	13,9

Скорость времени передачи (Sequential Transfer Rate)
Начало передачи данных в Мб за секунду (больше лучше).

Диск	
Maxtor Atlas 10K IV (36GB U320 SCSI)	70,4
Seagate Cheetah 10K.6 (36.7GB U320 SCSI)	68,7
Western Digital Raptor WD360 (36.7GB SATA)	62,8
IBM Deskstar 180GXP (185.2GB PATA)	56,2
Maxtor DiamondMax Plus 9 (80GB PATA)	50,3
Western Digital Caviar WD1200JB (120GB PATA)	49,3
Seagate Barracuda Serial ATA V (80GB SATA)	44,1
Seagate Barracuda ATA V (120GB PATA)	43,4

Последовательная скорость передачи данных(Sequential Transfer Rate)
Конечная скорость передачи в Мб за секунду (больше лучше)

Диск	
Western Digital Raptor WD360 (36.7GB SATA)	44,9
Maxtor Atlas 10K IV (36GB U320 SCSI)	43,8
Seagate Cheetah 10K.6 (36.7GB U320 SCSI)	40,2
Maxtor DiamondMax Plus 9 (80GB PATA)	33,2
IBM Deskstar 180GXP (185.2GB PATA)	30,9
Seagate Barracuda Serial ATA V (80GB SATA)	30,1
Western Digital Caviar WD1200JB (120GB PATA)	29,2
Seagate Barracuda ATA V (120GB PATA)	24,8

Как видно из тестов, Raptor довольно серьезно конкурирует с дисками SCSI и опережает IDE и Serial ATA, но посмотрим, что покажут тесты с отображением реальной производительности в конкретных задачах
В качестве объетов для тестирования использовались каждодневные приложения, в которых пользователи часто жалуются на недостаточно быструю подсистему ввода вывода и где происходит интенсивный обмен данными с жестким диском
Начнем с тестового набора Business Winstone 2002, он включает тестирование следующих бизнес приложений
Пакет Microsoft Office 2002 applications (Access, Excel, FrontPage, PowerPoint, and Word)
Microsoft Project 2000
Lotus Notes
WinZip 8 0
Norton AntiVirus
Netscape Communicator

Производительность по тесту Business Winstone 2002 Disk Performance
Производительность в операциях ввода/вывода за секунду (выше лучше)

Диск	
Western Digital Raptor WD360 (36.7GB SATA)	781
Western Digital Caviar WD1200JB (120GB PATA)	658
Maxtor DiamondMax Plus 9 (80GB PATA)	581
IBM Deskstar 180GXP (185.2GB PATA)	538
Seagate Cheetah 10K.6 (36.7GB U320 SCSI)	472
Seagate Barracuda Serial ATA V (80GB SATA)	448
Maxtor Atlas 10K IV (36GB U320 SCSI)	444
Seagate Barracuda ATA V (120GB PATA)	400

Business Winstone 2002
Disk Performance
Общая производительность (выше лучше)

Диск	
IBM Deskstar 180GXP (185.2GB PATA)	35,3
Western Digital Raptor WD360 (36.7GB SATA)	35,1
Western Digital Caviar WD1200JB (120GB PATA)	34,8
Maxtor DiamondMax Plus 9 (80GB PATA)	34,8
Seagate Barracuda Serial ATA V (80GB SATA)	34,2
Seagate Barracuda ATA V (120GB PATA)	34,1
Maxtor Atlas 10K IV (36GB U320 SCSI)	33,4
Seagate Cheetah 10K.6 (36.7GB U320 SCSI)	31,8

Реальная производительность Raptor становится одной из лучших среди жестких дисков
Теперь попробуем применить тест Content Creation Winstone 2003 Disk Performance
В этот входит производительность Multimedia, а также 32-битных приложений на базе операционной системы Win 2000(Sp2), Win 98, Win XP.

В тестируемые приложения входят
Adobe(r) Photoshop(r) 7.0
Adobe(r) Premiere(r) 6 0
Macromedia(r) Director 8 5 1
Macromedia(r) Dreamweaver 4
Microsoft(r) Windows MediaTM Encoder 7 01 00 3055
Netscape(r) 6 2 3
NewTek's LightWave(r) 7.5
Sonic Foundry(r) Sound Forge(r) 6 0
Тестирование проведено по так называемым "горячим точкам", это то время, когда при какой-то операции вы на экране видите progress bar или окно, которое показывает, что выполнено 20-30% или нужно подождать 3-5 мин, сек и т д

Тест Content Creation Winstone 2003 Disk Performance
Операции ввода вывода за секунду (больше лучше)

Диск	
Western Digital Raptor WD360 (36.7GB SATA)	452
Western Digital Caviar WD1200JB (120GB PATA)	379
IBM Deskstar 180GXP (185.2GB PATA)	364
Maxtor DiamondMax Plus 9 (80GB PATA)	361
Maxtor Atlas 10K IV (36GB U320 SCSI)	334
Seagate Cheetah 10K.6 (36.7GB U320 SCSI)	334
Seagate Barracuda ATA V (120GB PATA)	296
Seagate Barracuda Serial ATA V (80GB SATA)	287

Налицо лидерство нового диска WD? Причем лидерство не только для домашних приложений, но и для рабочих станций уровня предприятия, а также hi end класса

Тест Content Creation Winstone 2003 System Performance
Общая производительность по Winstone 2003 (больше лучше)

Диск	
Western Digital Raptor WD360 (36.7GB SATA)	49,0
Western Digital Caviar WD1200JB (120GB PATA)	48,7
IBM Deskstar 180GXP (185.2GB PATA)	48,6
Maxtor DiamondMax Plus 9 (80GB PATA)	48,5
Maxtor Atlas 10K IV (36GB U320 SCSI)	48,4
Seagate Barracuda ATA V (120GB PATA)	48,4
Seagate Barracuda Serial ATA V (80GB SATA)	48,2
Seagate Cheetah 10K.6 (36.7GB U320 SCSI)	47,6

Таким образом, на сегодняшний день Raptor является наиболее быстрым диском класса Desktop, и покупка этого диска будет хорошей заменой более дорогим SCSI моделям Для обычного пользователя, который интенсивно работает с различными мультимедийными приложениями и 3D, это будет также выгодной покупкой Без сомнения, новый жесткий диск можно назвать революционным. Появление этого диска стало еще одной причиной перехода на новый интерфейс Стоить этот диск будет примерно 160 долларов
Так что WD составит серьезную конкуренцию на рынке SCSI и дисковой подсистемы класса предприятия и рабочих станций класса hi end

Андрей Белоусов

старые игры «изучаем историю»

Космическая эпопея

StarCraft: Brood War

По многочисленным просьбам читателей мы открываем рубрику "Старые игры" — об играх, далеко не новых, но по-прежнему популярных. Ее открывают два продукта, которые вышли в конце прошлого века и моментально стали хитами - StarCraft: Brood War и Postal.

Наша справка: Разработчик. Blizzard (www.blizzard.com) Издатель Blizzard (www.blizzard.com) Жанр игры RTS Дата выхода 18-12-1998 Требования P-90, 16MB RAM



Итак, перейдем непосредственно к делу, иначе говоря, к рассмотрению официального дополнения к Starcraft под названием Brood Wars

Как и все творения Blizzard, StarCraft Brood War отличается высочайшим качеством. Это отнюдь не просто набор дополнительных миссий, а полноценное продолжение запутанной сюжетной линии, развернувшейся перед нашим взором в первой части эпопеи Starcraft. Мы сможем встретиться с героями, знакомыми по первой части, такими как командор Райан или "королева" Зергов Керриган, и вместе с ними написать продолжение истории, пройдя через IV, V и VI эпизоды игры

Повороты сюжета порой настолько неожиданны, что мы можем увидеть еще недавних противников на одной стороне баррикад, в борьбе против общего врага (и кто знает, может, Зерги встанут еще плечом к плечу с силами Людей и Протоссами). Но начинается все повествование с бегства Протоссов со своей разрушенной Зергами планеты Аюр, на родину Dark Templar'ов, планету Shakuras И в первой кампании Вы выступаете на стороне Протоссов, борющихся за возрождение своего былого могущества Дальше следует эпизод за Людей и заключительная часть за Зергов Всего Вашему вниманию представляет 26 миссий (по кампаниям 8 - 8 - 10)



Несколько переработан баланс сил. Каждая сторона получила по 2 новых типа unit'ов и несколько полезных upgrade'ов, еще более уравновесивших силы, и поставивших тактические навыки на еще более высокую ступень (война умением, а не числом становится обязательным условием победы)

Протосы обрели, наконец, возможность строить Dark Templar'ов, которые давались в первой части игры только в усилении. Эти прирожденные убийцы, обладающие завидной мощью в сочетании с невидимостью, во многих миссиях станут Вашим главным оружием победы Не имея в своем распоряжении никаких энергетических прибамбасов, сливаясь попарно, Dark Templar'ы способны образовывать мощнейший энергетический конгломерат — Dark Archon Этот unit вооружен тремя "заклинаниями". Feedback - отнимает у жертвы всю энергию и наносит урон пропорционально ее количеству; Maelstrom - оглушает все живые организмы на площади поражения, так что они не могут двигаться или атаковать некоторое время, и самое интересное, Mind Control - Dark Archon может взять под контроль любой unit противника, правда, при этом он теряет всю свою защиту и почти всю энергию

Еще одним новоприобретением Протоссов стал воздушный корабль Corsair, способный создавать поле, полностью нейтрализующее наземные силы противника, а также обладающий скорострельным оружием класса воздух-воздух Эти способности делают его очень полезной ассистирующей боевой единицей

Зерги получили Lurker'a, специальный боевой организм, способный наносить атаки из-под земли (он получается путем мутации из Hydralisk'ов) Lurker способен наносить удары только по наземным целям, зато под удар попадают все враги, находящиеся на линии атаки.

А воздушные биологические силы пополнились мощным летающим организмом Devourer, позволяющим Зергам укрепить свое господство в воздухе.

Кроме новых unit'ов, получил новое развитие Ultralisk Два upgrade'а позволяют улучшить качество брони и увеличить скорость передвижения этого живого танка

Люди пополнили свои ряды давно ожидаемым Medic'ом и ракетным фрегатом Valkyrie Кроме основной способности исцелять биологические организмы (как своих войск, так и союзных рас), Medic может ослепить любого врага (Optic Flare) - его поле зрения уменьшится до 1

Получил важное усовершенствование Goliath Теперь можно увеличить его радиус поражения воздушных целей После этого upgrade'а по дальности стрельбы он легко сможет противостоять Guardian'у Зергов

Вам предстоит вести военные действия на нескольких новых ландшафтах, включая сумеречный мир планеты Shakuras, засушливые пустыни и мир, наполненный радиоактивными отходами Как и раньше, карты насыщены мелкими деталями, делающими миры более индивидуальными и узнаваемыми, и населены странными зверьми, не принадлежащими ни к одной расе

Конечно же, Вас ждут чудесные анимационные ролики, оживляющие сюжет и в очередной раз доказывающие мастерство художников Blizzard.



В общем, все сделано по самым высоким стандартам, и по качеству исполнения вполне может претендовать на звание самостоятельной игры

Итого. Starcraft: Brood Wars - это самое интересное дополнение к оригинальной игре. Brood Wars гармонично сочетает в себе улучшенную графику, новую сюжетную линию, великолепные музыкальные темы, переработанный звук и что самое главное, - потрясающий по глубине и интересу многопользовательский режим.

Если вы настоящий поклонник стратегий в реальном времени и тем более Starcraft, то лучшей игры вам точно не найти.

Demon

Насилие побеждает?..

Postal

Когда кто-нибудь говорит мне о росте насилия на экранах родных персоналок, я обычно снисходительно улыбаюсь или делаю наигранно-серьезное и вместе с тем понимающее выражение лица. Но это только лишь иногда, порой меня и самого немного поражает уровень и достоверность насилия. После своей первой игры в Carmageddon я немного призадумался: действительно, не слишком ли перебирают программисты? Одно дело, когда жестокость маскируется под борьбу за справедливость, т. е. убивать можно и даже нужно - они ведь плохие! Но когда разработчики игр, видимо, решив избавиться от лицемерия и показать всему миру его человеческие слабости, уже перестают скрывать то, что они убивают, размазывают внутренности, роскалывают черепа только ради удовольствия, это уже наводит на определенные мысли.



Наша справка: *Разработчик Running With Scissors (www.runningwithscissors.com) Издатель Running With Scissors (www.runningwithscissors.com) Жанр игры Action Дата выхода 01-01-1998 Требования P-100, 16MB RAM*

Итак, очаровательная с некоторых точек зрения игрушка под загадочным названием Postal.

Что же это за штука такая? В общем, изометрический action с душком Душок, надо сказать, очень специфический и незабываемый, причем сделанный со знанием дела В своеобразном психологизме и атмосфере игре не откажешь Как это достигается? Начнем с прелестных по-детски заставок с классической успокаивающей музыкой, стремящейся просверлить насквозь ваши уши. Дальше у нас по сценарию кровь Крови много. Но кровью нынче никого не удивишь - подумаешь, тоже мне важность! Так что, наверное, основное отличие игры в ее особенном отношении к умирающим. Я бы назвал эту игру учебным пособием по развитию садизма Теперь человек, которого вы по делу или нет (чаще всего получается, что нет) пристрелили, не умрет просто так, постепенно обратившись в прах и очистив ваш неспособный вынести такой жестокости монитор Он будет ползать, стонать полчаса, просить, чтоб его пристрелили, говорить, что ему нечем дышать, а вы в ответ будете дьявольски смеяться и пускать контрольный в голову Когда же он загорится, то вообще очаровашка получается сначала побегает, побегает, истошно вопя, потом свалится где-нибудь, оставив после себя обугленный смердящий труп.

> ***"Блаженны кроткие, ибо в них легче попасть"***
> **Postal**



Впечатляет? Что ж, тогда перейдем к непосредственному перемалыванию костей Сюжет до крайности прост главный герой сходит с ума и решает очистить этот зловонный мир от грязи Под грязью, видимо, подразумевается все, что движется Задачи на каждом уровне тоже не отличаются особой уникальностью надо уничтожить определенный процент враждебных элементов, последние включают в себя полицейских, отряды специального назначения, солдат и других социально послушных граждан, стремящихся унять ваше буйство После того как вы убили всех, кого надо, можете либо еще побегать и полюбоваться учиненным разгромом, либо перейти к следующему уровню (F1) Но Postal не был бы Postal'ом, если бы дело ограничилось расстрелом стражей порядка Помимо врагов ("hostiles") есть и мирное население ("population") - случайные прохожие, по жестокой воле случая оказавшиеся на вашем пути По собственному опыту знаю, что "population" сокращается гораздо быстрее, чем "hostiles" За убиение невинных в игре не предусмотрено никакого наказания, так что "развлекайтесь", пока патронов хватит Ну, для этого у вас есть (или когда-нибудь будут) следующие подручные средства



- Автомат (Machine Gun) - обладает неиссякаемым запасом патронов, чудеса, да и только!
- Обрез (Shotgun);
- Spray Cannon - переводите, как хотите, но, по сути. смесь автомата, обреза и поливального шланга. Патроны лузгает, как бабка семечки;
- Гранаты (Grenades),
- Ракетная установка (Rocket Launcher), стреляющая двумя типами ракет обычные и самонаводящиеся;
- Бутылки с зажигательной смесью, названные, наверное, из ностальгии по коммунизму "Коктейлем Молотова" ("Molotov Cocktail"),
- Напалм (Napalm) - если играли в авиасимуляторы, то объяснять не надо, если нет - что ж, не стоит портить сюрприз, самое разрушительное оружие в игре;
- Огнемет (Flame Thrower);
- Мины (три вида)

Кажется, о средствах разрушения все Теперь остается только пожелать вам благополучно пройти все шестнадцать уровней, уничтожив по пути всех мирных граждан. На этом, пожалуй, и все.

Jason Lefrag

форум «общаемся»

Приветствую всех форумцев
Небольшая предистория
Пришел я как то в магазин смотрю лежит газета, на ней табличка «бесплатно». Ну в взял пришел домой положил в стол Так я ходил собирал, а почитать руки не доходили Потом собрал номеров пять думаю надо прочитать
Вот и надумал Обзор игр порадовал правда сами игры не очень, но это не столь важно
Н вот добрался в до предпоследней страницы Смотрю «Общаемся» ФОРУМ
Сдесь началось самое главное Прочитав это «безобразие» у меня создалось впечатление что все сговорились писать о том что должно быть в газете, в чего нет Некоторые высказывали мнение что «На вкус и цвет товарищей нет»
А сленга то сленга!!!
Человек незнающий скажет «Стадо «аборигенов» племени тумба-юмба решают судьбу газеты!»
А теперь кульминация моего послания
Уважаемые геймеры, ламеры,и т п Неужели нет других тем для переписки?
Неужели вы думаете что если вы такой супер пупер крутой игрок, что даже ваш ник прочесть трудно, то вы можете так спокойно указывать редакции что им печатать, в что нет
Если бы вы удосужились подумать перед тем как писать письмо «А что в буду писать???»
Если вы не заметили то под форумом выделяется целая страница, и эта страница более чем на треть забита «НЮНЯМИ» о том КАК КОМУ, ЧЕГО, ПИСАТЬ А ведь вместо этих однотипных писем можно было бы написать интересную статью на тему киберспорта или еще чего-нибудь
По моему «форум» это не «бюро заказов» А если вас что то интересует то задайте конкретный вопрос Если такой вариант вас не устраивает предлагаю альтернативу Сделайте свою газету. Сами будете её публиковать. Сами себе письма писать Сами на них отвечать и давать указания Что надо в что не надо
Да кстати тем кто просит опубликовать словарик сленговых выражений если выписать из писем сленговые выражения а потом дать к ним пояснения то получится неплохой словарик Н не надо возмущаться на счет рекламы газета бесплатная а кушать всем хочется!
В заключение Чтобы подкрепить свои слова делом то предлагаю такие темы для обсуждения
1) Проигрыш M19 на Euro Cup 7
2) работа в интернете
3) «Приколы ив проводах» веселые истории которые случались с вами или вашими друзьями в компьютерных клубах
4) для заядлых програмистов предлагаю тему примерно такую
«Я програмку напечатал
Примерно вот такую!
Куда деть ее незнаю
Приложу ка к… »
5) Тема для путешествующих в Интернет Что,Где,чего увидел?
Уверяю вас сред 50000(тираж) вы найдете единомышленников А может в вас проснется талант корреспондента и вы будете писать такие письма что просто зачитаешься
Будьте оригинальны изобретательны Ведь если форум будет интересный, то газете большой плюс
ВСЕ ВОЗГЛАСЫ НЕГОДОВАННЯ И КРИКИ ПОДЕРЖКН ПРИСЫЛАЙТЕ НА SmS39@yandex.ru или Logik0072003@mail.ru
PS
Хочу предупредить, компьютера у меня пока нет (в проекте), поэтому ответы на письма (есл будут) ждите через неделю-1,5 Как сказал незабвенный «Саша Белый» «Отвечу всем»

Здорово Disk m@n, Пишет вам <<<GhO$T>>> из великого города Орла! Газета у вас, ну полный атас !!!! Я очень люблю Counter-Strike и хотел бы, чтобы вы писали побольше о ней, где-то страницы две ,а также побольше о железе и инете Counter-Strikовцы пишите мне ив мыло!!!
Мое мыло archery@rekom.ru

Привет DISKm@n, и все его читатели! Пишет вам "Lexa" из Новороссийска Я читаю вашу газету с первого номера этого года. Мне очень нравится ваша газета, и я рад что она существует! Газета приходит к нам с опозданием на две недели, сейчас у меня в руках только 9-й номер, и вот читаю последние два номера (8-9) и — куда делись баги и коды???
Кстати, хочу согласиться с HITMAN'ом на счёт больших постеров, делайте их размером с диск.
Недавно установил себе Red Alert 2 (не Юрий!), прошёл всю компанию за русских Начая проходить за союзников и сломался в 7-ой миссии (это где задание уничтожить противника, и на тебя сразу же нападают подлодки и корабли, а по суше небольшая кучка людей Не успеваешь создавать юнитов), ПОМОЖНТЕ люди добрые, чем нибудь!!!
Хочу ответить на вопрос Pinkerator'в, мне нравится Diablo 2 и IGI I'm going in
Ладно, пока! Пишите на Lexakob@mail.ru

Приветствую!!! Это снова ред колонки Багов—pinkerator
Люди!!! В настоящее время проекты KolpakoVSofT & KvSGraphics начали работу над УМОПОМРАЧНТЕЛЬНЫМ квестом 'ACID' (Рус - кислота) Если вы хотите помогать нам в разработке игры, то пишите мне на - pinkerator123@mail.ru В данный момент мы особенно нуждаемся в 3d-редакторах , html дизайнеров (для создания хоум-паги), редакторов сценария и просто людях с нестандартным образом мышления -) Мы уже почти подготовили DEMO-версию игры Скоро выложим её в инет =] Думаю редакция дискм@нв нам поможет в столь благотворных начинаниях ,-)))
Также планируем написать обзор нашей игры для сего бессмертного издания ;-] Пока не буду раскрывать завесу тайны над сюжетом и пр Но обещаю—скоро вы все узнаете !!! Жду ваших писем !!!

Привет всем! Я пишу из Махачкалы (отдельный салам всем Махачкалинцам и Махачкалинкам)
Я бы хотел сначала спросить, как делаются скриншоты, мне тут подсказывали, что во время игры нажимаешь F12 и всё, да нет, ничего не получилось.
А вообще газета ваша ничего Только очень не нравятся эти рекламные картинки игр на половину листа, а то и на весь лист, неужели нельзя поменьше, ведь на этом места можно опубликовать много интересного А ещё эти [?? 91к] в конце газеты, ну что за цены?
Да ладно всё равно бестолку! Пожелание к издателям DiskM@n) побольше таких статей, типа «Доступ запрещен», очень интересно и ещё на примере #7 Музыка(стр 18-19) такого плана статей желательно тоже побольше Например можно рассказать про сайты где лучше всего можно достать реферат (банально, но это просто пример!) Ну вот и всё кажется STOP чуть не забыл, ЛЮДН, пожалста кто прошёл 2й город в GTAIII подскажите как пройти миссию, в цей мне надо за 8 минут уничтожить все торговые точки мафии в трех городах (это по моему нереально) а выбора другой мисси нет! КТО знает пишите лучше dima86@iwt.ru
Вот теперь кажется всё Если чем-то обидел или в чём-то не прав или кого-то обидел, то всех прошаю))

Здравствуйте, достойные мужи, работающие над Diskm@n!
Большое вам человеческое спасибо за ваш труд! Также отдельное спасибо за появление в газете интервью с девелоперами,—мне оно понравилось (надеюсь не последнее)
Привет всем читателям форума. Прошу прощения за объёмность моего письма Я Sergius, пишу из УЕздного г Челябинска. Привет всей курганской диаспоре!—сам я из города Шадринска (курганцы знают), а в Челябе только доучиваюсь.
Со страниц этой замечательной газеты хочу поделится с прочими гамерами-любителями (таковых, я полагаю, большинство читателей) своим взглядом на предмет собственно игр Этим делом развлекаюсь (в разумных пределах) более семи лет гамез проверил где-то сотню (+ слежу за всеми новинками), полностью прошел всего-то десятка два, из них некоторые по два и более раз,—вот о них-то и поведу речь
Более всего в игре ценю атмосферу, глубину погружения и пронизывающий всё и вся дух иной реальности Стараюсь не отдавать предпочтения жанру. По какой-то причине меня совершенно не завлекает изометрическая проекция (также как полное 2D) и спрайтовая графика (может быть я и не прав)
Атмосферность и реализм—вещи, вообщем-то, субъективные, но для меня они определяются таким рядом факторов
1) ясное дело—3D графика (много параметров, например модели, анимация, физика, детализация и т.д),
2) геймплей—определяет качество взаимодействия с игровой вселенной,
3) реалистичность мира (иллюзия свободы + эффект присутсвия),
4) сюжет! (понятно, что д/б ненамного хуже книги/фильма),
5) звуковое сопровождение, список наверное можно и продолжить
Хит-парад лучших (по порядку знакомства)
Первым в моем списке рулезных вещей расположен незабвенный Quake1—первое знакомство где-то в 1996 Quake—«the father of all games», полагаю все знают, что «генокод» кваки (алгоритмы, идеи и структуры данных движка) лёг фундаментом мировой игроиндустрии По тем временам это был потрясающий реализм графики + захватывающий мрачный шутер Знаю многих, кто и сейчас с ним
Далее—HalfLife, построеный на движке Quake2 явил миру новый уровень граф оформления Также мною ценится за САМЫЙ сильный сюжет Homeworld—для меня это первая 3D RTS Великолепный космос и звездный флот, хороший геймплей и достойный сторилайн Фантастика! Люблю НФ
Drakan—самый лучший фэнтэзи-экшн с видом от 3-го лица. Игра, по моему мнению, незаслуженно обделённая вниманием многих геймеров Атмосфера, сюжет, меч, магия и полёты на живом драконе—вот это ФЭНТЭЗН!
Soulbringer—с этой вещи началось моё знакомство с жанром РПГ (который сейчас всё-таки ценю более других) Про графику сказать хорошего не могу, плохого не буду, в всё-таки 3D! Атмосфера мрачная, но меня завлекла.
Проклятые Земли—для меня это игра N1 Расхваливать не буду—не то, боюсь, разойдусь не на шутку Скажу только, что прошёл четыре раза и сильно огорчен, что Нивальцы и не думают делать ни сиквел, ни аддон
Ground Control—очень классная 3D RTS Есть конечно и недостатки (куда ж без них), однако это ВЕЩЬ
Корсары—уникальное творение отечественных разработчиков! Рекомендую всем, кто когда-либо зачитывался пиратскими приключениями
Max Payne—словно ожившее на мониторе кино Графика, сюжет и пр —голливудский блокбастер!
Aliens vs Predator II—просто тащусь от фильма Чужие2 Интересно влезть в шкуру alien'а, хищника и бравого морпеха
StarWars Jedi Outcast—помахать световым мечом, стругая в капусту имперских штурмовиков, мечтает каждый фанат SW
Готика—свобода и атмосфере что надо Сейчас изучаю сиквел, к сожалению пиратский, но обязуюсь купить лицензионную локализацию
Warcraft III—возрождение легенды! Словно снятый с дальней полки пыльный томик, зачитанный до дыр,- обрёл новую и более яркую жизнь
Вообщем, пока все
За кадром осталось немало хороших игр.
SoldierOfFortune—показали то, чего по-моему не хватает в Unreal2 и многих-многих прочих хороших шутерах систему повреждения моделей (ОЧЕНЬ ДОБАВЛЯЕТ РЕАЛИЗМУ)!
Среди РПГ хотелось бы упомянуть Morrowind и Neverwinter Nights, а среди пошаговых—Демиурги и Код доступа рай,—те ещё штучки (хотя многовато минусов) Симуляторы, квесты и проч я тоже изредка смотрю, но более раза проходить ничего не захотелось.
Ждемс Корсары 2, STALKER, Doom III, DeusEx II, Knights of Old Republic, Демиурги II, Silent Storm, …
Всем спасибо за внимание, надеюсь, нам есть что обсудить
С уважением, Sergius мыло sergius@cspi.urc.ac.ru

Ave Diskman! Это снова я, Salamander!
Пока в болел, я не вам писать, но теперь хочу восполнить этот пробел
Прежде всего передаю привет своим землякам Pinkerator-у и Serg-y1015
2Pinkerator Я согласен, что за NODов действительно проходить легче и у них сильнее техника, но зато у GDI лучше защита Моя самая любимая игре Age of Empires I
2Юг@ Ты просил написать что для нас игра Для меня это огромное удовольствие (суда по всему у меня компо-зависимость.) Конечно, если игра хорошая, это не зависит от ее графики, в, в основном, от геймплея А прохождение хорошей игры—это увлекательнейшая вещь, во время которой у меня возникает масса чувств. от «Наконец в настучал этому компу по башке» до «Вот черт, придется опять перезагружаться»
2Lord Жду не дождусь апреля (начала оформления подписки) и конечно запуска вашего сайта.
Пока, Salamander!
e-mail nicksalamander@mail.ru

Здравствуйте уважаемая редакция супер Газеты DiscMan Сам того не желая стал вашим постоянным писателем и об этом не жалею В вашем форуме постоянно происходят очень интересные дискуссии
Хотелось бы тоже высказаться Вот постоянно спорят насчет того что круче Контра (Conter Strike)или Квака (Quake III) Мне лично больше нравится Квака, там по больше адреналина и кровище А в Контру в просто играю плохо и вообще думаю что это просто кемперская игра. А вообще о вкусах не спорят. Я думаю что те кто не любят какую нибудь из этих игр просто плохо в эту игру играют
А теперь насчет советов Ни вкоем случае не делаите из своей газеты журнал Журналов щаз столько развелось, в хороших газет почти нет А те кто об этом проскт пусть газету не читают в покупают себе журналы И плакат тоже не нужен, это вообще извращение плакат на газетной бумаге
На этом окончу свое послание, если возникли у кого то вопросы пишите мне на мыло greypostbox@mail.ru
Grey 21/03/03

Постинги в рубрику «Форум» принимаются по электронной и обычной почте. Объем корреспонденции не ограничен. Письма не редактируются, редакция оставляет за собой право комментировать корреспонденцию. Ненормативная лексика, выражение неуважения к собеседнику, оскорбительные постинги публиковаться не будут. Если вы желаете, чтобы под постингом был указан ваш почтовый или электронный адрес, URL домашней странички—сообщите об этом в письме дополнительно. Если у вас есть персональное лого, или вы желаете, чтобы над постингом была опубликована ваша фотография—высылайте графический файл вложением

Editor@diskman.ru

125057, Москва, ул. Острякова, д. 8, под. 5, редакция газеты DISKman

Здравствуйте Последнее время, я только и слышу о команде M19 Даже в «Намеднях» показывали Вот и ваш журнал разразился—я имею в виду номер 64 На страницах своего издания вы достаточно близко подошли к сути проблемы, а точнее к ее полному отсутствию «Что-то прогнило в датском королевстве» Я бы переформулировал иначе а был ли мальчик? Откуда, почему вдруг все затрубили о команде, о которой раньше ничего не было слышно? Кто подкинул эту утку?

Хотите открою страшную тайну? Не было мирового чемпионата, где лучшая российская команда взяла первое место в упорной борьбе с сильными соперниками Не было и чудовищных и необъяснимых поражений от зарубежных противников, которые последовали позже А было вот что не самая сильная наша команда съездила на второсортный турнир (ибо самым престижным является CPL), взяла первое место, среди весьма посредственных кланов (а на WCG не было самых-самых), а потом, что закономерно, получила хорошего пинка от сильного и серьезного team'a

Разумеется, неграмотные телевизионщики из Намедней, не разбираясь во всех этих тонкостях, поспешили доказать свою причастность к моде и новейшим веяниям, но в глазах разбирающихся людей, угодили в калошу А за ними и все, кто бросился примазаться к «гуру» киберспортивного общества Надеюсь, с ДМ этого не случится

Mendoza

PS

Я очень надеюсь, что это письмо будет опубликовано в газете и по меньшей мере жду ответа от редакции по этому поводу

Приветы всем!

1 OleGG

НАсчет ботов

БОты в cs пишут иногда прикольные вещи, но играют не очень хорошо Ждал от них лучшего

В q3 а смысл играть с ботами ниже 5-й сложности? От них требуется только метко стрелять и жрать все подряд

В ut сравни дату выхода ut2003 и q3/cs ессно ai ботов бует лучше Как играю сев в первый раз за ut2003, за пару недель пробежал 4-ю сложность Думаю, смогу и 5-ю пройти, только нафиг мне это надо)

Offspring поют xoposho Session- прямо про меня)

Любимая- All I want

НАсчет консоли к cs- согласен

2 Pink Фотка не пришла. Gdi & nod- его кто такие??)

3 А вот еще что В [киберспорте] писали о том, что q3 выкинули из спорта Вот вам кусок из интревью с Миязой Мвсиной, Координатор проекта WCG

GreenJek Что ты думаешь о таком шаге организаторов WCG?

Мила Масина Хм, трудно сказать Во-первых, при всей нашей любви к Квейку, игра действительно сдает позиции в азиатских странах (если они вообще когда-нибудь были) Или их сдают Нам, где на квейке фактически держится весь профессиональный спорт, трудно в это поверить, но это правда Если честно, то я сама не представляю, ЧТО повлияло на такое решение Все находится в крайнем недоумении Но я не думаю, что тому есть политические причины Мы постараемся это выяснить скоро

Так что вот что предлагаю всем молиться по 2 часа в день, чтобы ку3 вернули в киберспорт ку4 неизвестно когда выйдет

4 Sedrik согласен с тем, что авторы не замечают недостатков в «хитовых» играх Что, Splinter Cell идеальная игра? А почему рейтинг тогда не 10??? Давай в стар по нету забьемся!

5 Поздравляю dm с первой отличной статьей {игра Enter the Matrix} Желаю дальнейших продвижений в этом направлении)!

real_VorteX

Previous@yandex ru

Здравствуйте, уважаемая редакция DISKm@n!

Меня зовут Григорий! Сейчас служу в армии, в городе Ростова Журнал мне дал почитать мой прапорщик (он знает что я страстный поклонник компьютерных игр и журналов по компьютерной тематике). Хочу вам сделать комплимент, вы самая лучшая газета, которую я читал про компьютерные игры Вот мне только жалко, что выходит она только в Москве (если я не ошибаюсь, поправьте меня) И хочу вас попросить, присылать мне ваш номер газеты по адресу г. Ростов-на-Дону, переулок Халтуринский 163, в/ч 7405, «РБО», индекс 344018 Я так же хочу дать мой адрес в газете для переписки, может кому будет интересно переписываться с геймером служащим в армии Хочу переписываться с теми кто любит стратегии и ACTION Пускай пишут все! Отвечу всем!

Ну а вам дорогая редакция посоветую печатать побольше хороших и новых игр!

До встречи!

Отлученный от компьютера, служащий геймер, Григорий!

Пишите, отвечу всем!

Уважаемый Григорий! Хотим вас обрадовать—наша газета распространяется и в славном городе Ростова-на-Дону. Оставайтесь с нами! :)

Здравствуйте, любезный народ DISKm@n'a

Пишет вам $пичк@ из Благовещенска

Много писать не буду т к в Форум не поместится Вот какие у меня идеи

1) Создайте небольшую колонку «Таланты» в которую записывайте стихотворения читателей

2) В рубрике «Рынок» напишите цены

Еще хочу брякнуть парочку кодов на DOOM II

IDDQD—неуязвимость,

IDKFA—мана

И вообще Все любители Doom'a и GTA, пишите мне по адресу Амурская область, г Благовещенск, ул Амурская 23-27

И еще, люди добрые, помогите! Как делать скриншоты? Я в этом деле новичок

PS 1 Если появится мыло—сообщу

PS 2 Pinkerator, если ты человек-диск или человек который любит диски, то уточни какие—музыкальные или игровые

Всем BYE

$пичк@

Hi Diskm@n!

Пишет TigeR

Хочу поблагодарить вас за рубрики «Хакер» Напишите коды к Jedi Knight Madbad, напиши пожалуйста свой адрес (почтовый или домашний)

Увеличьте рубрику «Баги» и «Коды» Если человеку нужны коды и прохождения он ламмер?! Неверно!!

Как включить консоль во Flashpoint'e, а если не помогает?!?

LizarD, я люблю Morrowind Мыла у меня нет Адрес напишу в след письме

PS D-m все клево! Спасибо вам за отличную газету!!!

PS S Всем, всем, всем давайте общаться

PS S S. За орф отв не несу! Спасибо за внимание

Hi Bandit TigeR

Апрель 2003 года. Даты выхода

Дата	Название игры	Фирма
01 04 2003	1914—The Great War	JoWood Productions
01 04 2003	AquaNox 2 Revelation	JoWood Productions
03 04 2003	Война Цивилизаций	DreamCatcher Int
03.04 2003	Тайная печать Тамплиеров	Wanadoo Edition
03 04 2003	Милитаризм	SummitSoft
08 04 2003	Tomb Raider: The Angel of Darkness	Eidos Interactive
10 04 2003	Savage Skies	iROCK Interactive
10 04 2003	Аэропорт: Эволюция	Monte Cristo
10 04 2003	Русский Фронт	Медиа 2000
10 04 2003	Битва Героев	Медиа 2000
11 04 2003	Restaurant Empire	Activision
14 04 2003	Ouke Nukem Forever	GOO Games
14 04 2003	Republic The Revolution	Eidos Interactive
14 04 2003	Star Wars Galaxies	LucasArts
14 04 2003	Deus Ex 2 Invisible War	Eidos Interactive
14 04 2003	Gothic II	JoWood Productions
15 04 2003	Atlantica	Octagon Ent
15 04 2003	Ace of Angels Flying	iRock Enterprises
15 04 2003	Lethal Oreams	Руссобит-М
15 04 2003	White Fear	Wanadoo Edition
15 04 2003	Lionheart Legacy of the Crusader	Black Isle Studios
17 04 2003	Splinter Cell	Ubi Soft
17 04 2003	Сеть	Introversion Software
18 04 2003	Tropico 2: Pirate Cove	GOD Games
20 04 2003	Vivisector: Creatures of Or Moreau	Action Forms
20 04 2003	Postal 2 Whiptail	Interactive
20 04 2003	AquaZots	Anarchy Enterprises
20 04 2003	Sacred	Ascaron
20 04 2003	IndyCar Series	Codemasters
21 04 2003	Port Royale	Ascaron
22 04 2003	Rise of Nations	Microsoft Games
24 04 2003	Rainbow Six. Raven Shield	Ubi Soft
24 04 2003	Вторжение	Rage Software
24 04 2003	Нефтяные Короли	Black Star
25 04 2003	FireStarter	GSC Game World
25 04 2003	Steel of Haste	Clever's Software Oevelopment
25 04.2003	Empire of Magic	SummitSoft
30 04 2003	Duality	Phantagram Int.
30 04 2003	Зидан Кубок мира	Cryo Interactive
30 04 2003	Warrior Kings Battles	Empire Interactive

Рейтинг ожидания (итоги еженедельного опроса)

Название игры		Издатель	Рейтинг	Средн.
1	Delta Force Black Hawk Down	NovaLogic	1071	21
2	Tomb Raider: The Angel of Darkness	Eidos Interactive	675	6
3	Metal Gear Solid 2 Substance	Konami	570	27
4	Championship Manager 4	Eidos Interactive	550	29
5	AquaNox 2 Revelation	JoWood Productions	518	17
6	Neverwinter Nights Shadows of Undrentide	Interplay	420	35
7	TOCA Race Oriver	Codemasters	341	7
8	Empire of Magic	SummitSoft	331	21
9	Indiana Jones and the Emperor's Tomb	LucasArts	311	19
10	Oevastation	Groove Games	299	16
11	X2—The Threat	Egosoft	286	1
12	Русский Фронт	Медиа 2000	278	8
13	Битва Героев	Медиа 2000	260	20
14	1914—The Great War	JoWood Productions	254	13
15	Galactic Civilizations	Strategy First	245	11
16	Black Mirror	Future Games	218	14
17	1503 A O. The New World	Electronic Arts	212	3
18	Vietcong	GOD Games	212	11
19	Classic Soccer	Интенс/Медиа 2000	180	12
20	Арена 4x4	НД/Медиа 2000	164	14
21	EVE Online The Second Genesis	Simon & Schuster	152	7
22	Нефтяные Короли	Интенс/Медиа 2000	141	9
23	Вторжение	НД/Медиа 2000	140	6
24	Rayman 3 Hoodlum Havoc	Ubi Soft	136	8
25	Сеть	Интенс/Медиа 2000	111	9
26	Машинки	Медиа 2000	107	13
27	Микромашинки	Интенс/Медиа 2000	101	7
28	Тайная печать Тамплиеров	НД/Медиа 2000	93	8
29	Аэропорт Эволюция	НД/Медиа 2000	92	2

Рейтинг игр (по оценкам читателей)

Название игры		Издатель	Рейтинг	Голосов
1	Praetorians	Eidos Interactive	9 4	51
2	ИЛ-2 Штурмовик: Забытые сражения	1C	9 2	11
3	Big Mutha	Truckers	9 2	11
4	No One Lives Forever 2	Fox Interactive	9 0	319
5	Freelancer	Microsoft Games	8 9	307
6	Enclave	Black Label Games	8 4	27
7	Heroes of Might & Magic IV Winds of War	3DO	7.9	30
8	Lord of the Rings. The Two Towers	Electronic Arts	7.8	12
9	Master of Orion III	Infogrames	7 4	158
10	Магнат Горнолыжного Курорта 2	Медиа 2000	7.3	16

Рейтинг игр (по оценкам авторов)

Название игры		Издатель	Рейтинг
1	No One Lives Forever 2	Fox Interactive	9 3
2	Матчбол	НД/Медиа 2000	9.2
3	Gore. Первая Кровь	НД/Медиа 2000	9 0
4	Freelancer	Microsoft Games	8.8
5	Praetorians	Eidos Interactive	8 3
6	Необъявленная Война	НД/Медиа 2000	8 0
7	Магнат Горнолыжного Курорта 2	Медиа 2000	7 8
8	Apache AH-64 Air Assault	Activision Value	7.8
9	Private Nurse	G-Collections	7 6
10	VR Aquarium	Formosoft International	7.6

*По материалам сайта **WWW.7WOLF.NET***

ИГРЫ

новости warlords IV

Дабы уверить всех, что четвертая часть легендарной стратегии Warlords действительно выйдет в конце этого года, Ubi Soft (www.ubi.com) решила выпустить несколько новых скриншотов, демонстрирующих ее игровой процесс—точнее, обновленную боевую систему Ранее казалось, что экран во время сражений примет изометрический вид, однако нынче выяснилось, что в этом смысле Warlords IV гораздо сильнее похожа на первые игры сериала К тому же эти скриншоты демонстрируют значительные изменения во внешнем виде и функциональности интерфейса, а эта информация для фанатов игры тоже будет нелишней

sega показывает трехмерный дисплей

Не дожидаясь, пока трехмерный дисплей запустит в широкую продажу какая-то иная компания, Sega сама представила подобное устройство на выставке Amusement Showcase International Expo Этот дисплей разработан в содружестве с компанией SynthaGram и позволяет выводить как плоское, так и трехмерное изображение без специальных очков, надеваемых на игрока. Sega утверждает, что эта техническая новинка будет незаменима в магазинах, на выставках, корпоративных собраниях, музеях и парках развлечений, а чтобы подкрепить свои словам, даже показала несколько отлично работающих на трехмерном дисплее игр, одной из которых стала стрелялка Virtua Cop 3 Новинка пользовалась бешеной популярностью, что позволило президенту подразделения Sega Amusement Хоуэл Айв сказать следующее «У монитора, который мы создали вместе с SynthaGram, на этой выставке было лишь одно предназначение—привлечь внимание народа И надо сказать, что мы своего добились».

Хиты:



Новинки:



Издательство
Медиа-Сервис 2000

ВСЕГДА ВПЕРЕДИ ВМЕСТЕ С ВАМИ



Приглашаем посетить магазин оптовых продаж:

г. Москва, ул. Острякова, д. 8,
5 подъезд, код 95 или 96.
Тел: (095) 745-0114.
Заказ не менее 100 дисков.

www.media2000.ru sales@media2000.ru

Для детей:



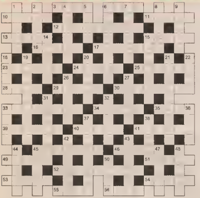
Обучение и энциклопедии:



Цены оптовые, действительны на момент подписания номера

* Уточни цену в компании «Медиа-Сервис 2000»

НАШ КРОССВОРД



По горизонтали.
3 Декоративная комнатная собака из породы борзых 6 И «графский» сорт чая, и английское название цвета, устанавливаемого на WWW-странице числом #808080 10. Область естественного распространения какого-либо растения или животного 11 Мелодия, музыкальная тема 12 Хозяйство страны или его часть (определенные отрасли и виды производства) 13 «Шумелец» из застольной песни 15 Николаус Вирт по отношению к знаменитому языку Pascal 16 «Мама» Франкенштейна. 17 Народная если программист в 09 00 на работе, значит он там ночевал 23 Самая ценная часть лошади для фирмы Остапа Бендера. 24 Атлет на блатном жаргоне 25 (п 20 по вертикали) никотина убивает лошадь, а (п 25 по горизонтали) кофе—клавиатуру 28 Какой знак появится на странице в Word'е, если при нажатом ALT набрать 0151? 29 Чем, если верить поговорке, можно перебить того, кто очень слаб, бессилен? 30. Музыкальный закарпатский фильм О Николаевского (1968) 33 Объявление в Интернете. «Ищу кряк к «Deep Blue» Восстановите подпись 34 Грубое волокно, отход обработки льна, конопли 35 Марк Твен составил список из 27 вещей, которые надо спасать, если в доме случится пожар На первом месте в этом списке стоит невеста На предпоследнем—мебель А на последнем? 39 «Резидент» советского кино 40 В какой постройке Ленин жил в Разливе? 41 Иракский диктатор 45 «Сколько работников Microsoft надо, чтобы сменить перегоревшую лампочку?»—«Ни одного— будет объявлена новым стандартом» 46 Писатель, пославший Незнайку на Луну 49 Мера веса драгоценных камней, алмазов 51 Милицейская операция, уже несколько лет проходящая по всей России, называется « -Антитеррор». 52 Совокупность устойчивых связей объекта, обеспечивающих его целостность 53 Уменьшение количества чего-либо 54 Друг Буратино, ставший соперником в его сердечных делах 55 Скандальное ток-шоу Дмитрия Нагиева на ТНТ 56 Источник смертоносного наркотика в названии американской газировки

По вертикали:
1 Национальная птица США. 2 Житель прибалтийского государства 4 И маленький огурец, и советский писатель, автор исторических романов «Фаворит», «Пером и шпагой» 5 Что растет как на дрожжах при инфляции? 6 В старину эту болезнь, которую «сам не посмотришь, и другим показать стыдно», называли «почечуй» А программисты (да и не только они) обожают именовать так любую проблему 7 Холодное черно-белое (точнее, коричнево-белое) лакомство 8 Стебель и листья растений корнеплодов и клубнеплодов 9 Питейное заведение в старой России 14 На сколько каналов раскладывается звуковая дорожка современного кинофильма формата Dolby Surround? 15 Киста сальной железы кожи 18 Какое богатство древние греки называли словом probata, т е «передвигающееся имущество»? 19 Профессиональный физкультурник. 20 Смотри п 25 по горизонтали 21 Лицо, проживающее на средства другого лица 22 «Белый флаг» девушки в ЗАГСе 26 Лопаточка, помогающая надевать обувь 27 Соловьиная рулада 31 «Хотел совершить поездку ..., выполняющий рейс 13» (Николай Фоменко) 32 Холодное кушанье из мелко нарезанных овощей, рыбы, мяса 33. Ученые-физиологи считают, что это—крупнейший орган в теле человека По массе он даже больше, чем печень 36 Имя королевы Франции, чью честь защищали д'Артаньян и его друзья 37 Наметенный ветром длинный и узкий снежный вал 38 Киногерой, которого не удалось споить таможеннику Верещагину 42 Чтогдекогдашник 43. Выходит мужик из компьютерного магазина с круглыми глазами «Блин, совсем эти новые русские охренели! Это надо же придумать— для мыши!» 44 Самая популярная в мире кукла, которая в арабских странах продается как Лейла 45 Информационный или сигнальный щит 47 Создание птицей гнезда 48 Музыкальный коллектив, в котором Вахтанг Кикабидзе фигурировал как Буба 50 Звук от удара или падения предмета

Ответы на кроссворд в номере 11(66):
По горизонтали: *3 Марш 6 Герц 10. Сырец 11 Акция 12 Вуайеризм 13 Дерсу 15. Онагр 16 Отряд 17 Израиль 23 Ковыль 24 Ткани 25 Омметр 28 Ввод 29 Кухня 30 Попутчик 33 Окорочка 34 Сачок 35 Ежов 39 Унисон 40 Мэрфи 41 Пронин 45 «Колобок» 46 Бунша 49 Выпад 51 Агата 52 Полиэстер 53 Линия 54 Смрад 55 Чача 56 Овощ*
По вертикали: *1 Рыбец 2 Серсо. 4 Адуляр 5 Шейх 6 Горизонт 7 Размах 8 Скань 9 Динго 14 Утиль 15 «Олимпус» 18 Яков 19 Автономия 20 Икона 21 Жемчужина 22 Ирак 26 Шутка 27 Робот 31 Хоровод 32 Марфа 33 Обух 36 Винт 37 Аэробика 38 Хрюша 42 Солоха 43 Чучело 44 Бытие 45 «Касио» 47 Агама 48 Страз 50 Осло*

Анекдоты от DISKman

Я вчера сижу в Макдональдсе, забегают двое в масках, с пистолетами, и кричат «Всем не двигаться, это ограбление!»
—И что?
—А эти дуры «Свободная касса! Свободная касса!!!».

Юноша с дефектом зрения ищет девушку, приятную на ощупь

Книга «Рукопашный бой» Эта книга поможет вам ответить на многие вопросы, в частности «Эй, пацан, ты с какого района?», «Закурить не найдется?», и самый популярный вопрос—«Че?»

Запись в книге отзывов столовой
В вашей столовой яйца очень маленького размера
Когда же появятся нормальные человеческие яйца

Далекая холодная Антарктида Идет крупный красивый папа-пингвин, за ним семенит маленький пингвиненок
—Пап, а почему говорят, что мы глупые?
—Че?
—Ну вот все говорят, что пингвины глупые А почему?!
—Че?
—Ну все люди и звери дразнят нас, потому что мы ничего не соображаем...
—Че?
—Ладно—пошли купаться!

Война между Латвией и Литвой Главком Латвии звонит эстонскому
—Я знаю, у вас есть два танка! Не могли бы вы одолжить их нам для войны с Литвой?
—Можем дать только один!
—И на том спасибо! Кстати, но почему только один?
—Просто второй мы уже одолжили литовцам!

В парке молодой папа толкает коляску, в которой плачет ребенок, и все время повторяет
—Спокойно, Федя! Успокойся, Федя!
Мимо идет старушка и замечает
—Ребенок вас не слышит, лучше возьмите его на руки
На что отец отвечает
—Видите ли, Федя—это не он, Федя—это я!

Мужик приходит к врачу и говорит
—Доктор, помогите, моя жена никак не может заснуть до 6 часов утра
—И что же она делает все это время?
—Меня ждет.

—Батюшка! Откуда это вдруг у вас фингал под глазом взялся?
—Сначала было слово, сын мой



—До 30-ти он бегал за каждой юбкой
—А потом?
—А потом съездил в турпоездку в Шотландию

DISKman—первая общероссийская еженедельная газета о компьютерных играх на PC

География распространения газеты DISKman:

Указаны только крупные городв, более подробная информация в колонке справа.



Каждую неделю ищите газету «DISKman» в:

Москва:
- Сети супермаркетов «Седьмой Континент»,
- Сети супермаркетов «Рамстор»,
- Сети торговых домов «Столица»,
- Сети супермаркетов «Перекресток»,
- Сети видеопрокатов «Видео-Лэнд»,
- Магазинах фирмы «Союз»,
- Сети магазинов «Формоза»,
- Сети магазинов «DEKA»,
- «Доме Книги» на Новом Арбате,
- Торговом комплексе «Охотный ряд»,
- Бизнес-центре на Цветном Бульваре,
- Офисном Центре на Добрынинской,
- ВУЗах столицы,
- Интернет-клубах города.

А также в городах России:
Абакан, Адлер, Апатиты, Астрахань, Благовещенск, Барнаул, Волжский (Волгоградская обл), Воронеж, Владивосток, Великие Луки, Екатеринбург, Иркутск, Иваново, Ишим (Тюменская обл), Ижевск, Караганда, Кемерово, Курган, Киров, Кострома, Краснодар, Калининград, Муром (Владимирская обл), Мурманск, Махачкала, Магнитогорск, Новосибирск, Набережные Челны Нижневартовск, Новороссийск, Оренбург, Орел, Пятигорск, Пермь, Петрозаводск, Пенза, Ростов-на-Дону, Рязань, Самара, Саратов, Сочи, Сыктывкар, Северск, Смоленск, Саранск, Самара, Саров (Нижегородская обл), Санкт-Петербург, Тула, Томск, Тольятти, Тюмень, Ульяновск, Улан-Удэ, Уфа, Усолье Сибирское, Хабаровск, Чебоксары, Челябинск, Чита, Ульяновск, Ярославль.

По вопросам размещения рекламы и распространения обращаться: 8-501-485-02-12. Редакция газеты «DISKman» или по e-mail: editor@diskman.ru

Газета зарегистрирована в Министерстве по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций Российской Федерации
Рег свидетельство ПИ № 77-12721 от 22 мая 2002 года
Учредитель ООО«УНИПОСТ» 117261, г Москва, ул Вавилова, д 68, корп 3.
Адрес редакции. 125057, г. Москва, ул. Острякова, д. 8, под. 5.

По вопросам распространения обращаться 8-501-485-02-12 Андрей Михайлов, e-mail andrey@diskman ru,
Гл редактор Ч Т Далашев
Отв секретарь Д Лысков,
Email editor@diskman ru
Верстка А Донченко, Е. Бреславский
Номер подписан в печать 27.03.2003

Заказ № 1700
Тираж 75000

Номер отпечатан в типографии ОАО«Молодая гвардия» ООО «Лагуна»